BIOHAZARD® 3

梦回三国扫描制作

LAST ESCAPE

完全攻略本



GAME PLAYERS MAGAZINE 製作

TEXT : J.J

CAPCOM

CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版

© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

BIOHAZARD® 3
LAST ESCAPE
完全攻略本



GAME PLAYERS MAGAZINE
GAME PLAYERS MAGAZINE 製作
TEXT : J.J

CAPCOM
CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.

序

若然人們有站起來面對的勇氣，這會是一個平常的九月。

縱然這是個導向滅亡的選擇，仍沒有人夠膽反抗UMBRELLA。

相信這就是報應吧，但一切已經太遲了。

當命運之輪開始轉動時，任何人亦不能再將它停下來……

最後的九月正在過去，明白這一點的就只有我……



CONTENTS

系統篇

遊戲基本系統介紹 6

彈藥調合系統詳細介紹 10

遊戲模式探討 13

登場人物介紹 14

登場怪物一覽 16

登場武器一覽表 22

攻略篇

《BIOHAZARD 3》小説式攻略 28

資料篇

道具位置一覽表 98

道具用途一覽 106

MERCENARIES模式攻略 112

隱藏要素大公開 116

《BIO》之父三上真司專訪 120

一擊必殺 · 邪道攻略篇 122

BIOHAZARD事件簿 128

版權 130



梦回三国扫描制作

系統篇



遊戲基本系統介紹

遊戲的基本操作

方向掣	角色的移動	上=前進、下=後退、左=左迴轉、右=右迴轉
	游標的移動	在選擇分支或副畫面中移動游標。
□、○掣	決定 · 動作掣	調查、開門、攻擊、爬上、降下、決定等
	MAP顯示時的擴大縮小	當顯示地圖畫面時，可用來切換畫面的放大及縮小。
×掣	取消 · 前衛	當按着×掣來按方向掣上方，角色便會向前衝。
△掣	MAP顯示	直接切換至地圖畫面中。
R1掣	舉槍狀態（瞄准敵人）	當按着這R1 時，角色會對畫面內的敵人進入准備攻擊的狀態，若手上持有武器的話，只要按□或○掣使會作出攻擊。
R2掣	舉槍狀態（瞄准全體）	能向畫面內所有物體采取准備攻擊的狀態，一般來說適合用來瞄准油罐或炸彈之類的東西。
L1掣	切換瞄准	當按着R1、R 2掣進入了准備攻擊的狀態後，只要按L1掣便能改爲瞄准其他目標。
L2掣	不使用	
SELECT掣	進入游戲的設定畫面（GAME CONFIG）	
	强制中止EVENT或CG片段（可節省時間）	
	切換其他地圖畫面（只限正在顯示地圖畫面時）	
START掣	進入主角的狀態畫面（副畫面）	

基本動作篇

■攻擊



當按着R1掣來按□或○掣的話，主角便會以當時裝備中的武器進行「攻擊」。攻擊除了基本向正面的角度外，若在準備攻擊的狀態下按着方向掣的上或下，亦可作出上段或下段攻擊，可用來針對一些爬在天花板或是沿着地面爬過來的敵人。

■爬上／降下



主角們對於約1m左右高度的東西，是可以自由地爬上或降下的。當來到想爬上或降下的東西面前時，在前進中按決定掣，那麼便會自動做出爬上或降下的動作，最常見的例子是下水道內。

此外，以往來到樓梯面前時，只要按一次掣便會以播片的方法交待上樓梯或落樓梯的過程，順便給電腦LOAD碟的機會，但

今次上落樓梯時，玩者需要按着方向掣來移動，否則主角便會在樓梯上停了下來，這對於過往有玩開這系列的人來說是需要留意的。

■推



推是《BIOHAZARD》一個常見的動作，但相比之下，今集雖然仍保留了這種動作，但其重要性及使用次數就大大減低了。

要使用推的動作其實很簡單，只要先走到想推的東西面前，按着方向掣的上方便可，只要那是一件能推動的物件，便會自動出現推動的動作。

特殊動作篇

■緊急迴避、緊急脫出



緊急迴避是今集最重要的系統之一，必定要學會。

過往在戰鬥時，敵人的攻擊是很容易命中的，然而這次引入的迴避系統，則可能令被擊中的次數大大降低，當主角眼前要受到攻擊時，只要看準時間按 R1 或 R2 掣、又或是在按着 R1 或 R2 掣時按攻擊掣的話，便會有機會作出「緊急迴避」，在閃避敵人的攻擊之餘再取得一個攻擊的有利位置。



不過，若然迴避時「無路可逃」，又或是正被多名敵人夾攻時，那麼迴避的動作便有可能失效，因此迴避的動作適宜在較空曠的地方使用。

除此之外，當被敵人捉住、或是受到攻擊而暫時倒在地上等主角不能自由地行動時，只要不停地連按方向掣、決定、取消、R1、R2 及 L1 掣，是可以有助從這種狀態中逃脫的。

■ QUICK TURN





當在後退的途中（按着方向掣下方）按取消掣（×掣），玩者便會作出 180 度的轉身，這對於避過一些突然在眼前出現的敵人相當有效，但就要留意轉身後應改回向前按，否則便只有轉身而沒有逃走了。

■攻擊 OBJECT





今集在地圖之內，會設置了很多可在攻擊後帶來各式效果的物件，這些東西在遊戲中被統稱為攻擊 OBJECT（攻擊對象），只要玩者以 R2 舉槍的話，是可以優先地以攻擊對象為瞄準目標的。

攻擊對象之中以帶有爆炸效果的佔大多數，這類攻擊對象一般都能助玩者詳省大量彈藥而又能擊倒大量敵人，但要留意的是攻擊對象在爆炸時的威力是對玩者同樣有效的，若然引爆時過於接近，則很容易禍及自己。

狀態畫面

玩者在遊戲中按START掣便會進入這狀態畫面之中。這裏除了可清楚知道主角的狀態外，亦能整理手上的道具，當在這畫面中按取消掣（×掣）或選擇右上方的EXIT，便會再次回到原來的遊戲畫面中。

狀態畫面的看法

A 主角
B 心電圖
C 道具名字或有關訊息
D 裝備武器
E 隨身攜帶道具一覽
F 道具指令（使用、組合、調查）



■受傷與死亡



■感染了病毒的狀態



■中毒時的狀態

當主角在遊戲中受到敵人的攻擊便會受傷，而在受傷之後，玩者除了可在副畫面中的「心電圖」確認外，亦可從主角的行動推斷出主角的受傷程度，當主角所受的傷超過了一定程度後，主角便會倒下而GAMEOVER，玩者只能LOAD回之前的SAVE再次進行遊戲，而不能像《DINO CRISIS》那樣即時CONTINUE的。



■正常的身體狀態



■需稍為注意的狀態

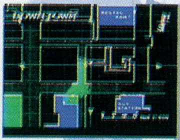


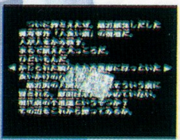
■已相當危險的狀態

心電圖在正常情況下會顯示「FINE」的狀態，當受了一定程度損傷會變成「CAUTION」、再下來是已經陷入危險狀態的「DANGER」，這時若不盡快回復的話，便很容易在再受到敵人攻擊時死亡。

此外，當遇上某些特定敵人的攻擊後，主角有時會陷入中毒「POISON」的狀態，這時主角的HP會隨着時間不斷流失，亦不能以心電圖確定正確的身體狀態，這時只要找到「藍色藥草」解毒，心電圖便會回復正常，但失去了的HP就不能回復。

■MAP與FILE





在遊戲的進行途中，玩者會間中取得一些地圖（MAP）及檔案（FILE），這些東西和一般的ITEM不同，並不會佔用道具欄的空間，當打開副畫面時，若選擇指令中的「MAP」，或是直接在遊戲途中按△掣的話，均會顯示出遊戲的地圖。室外的地圖可利用決定掣來作放大縮小，而在放大時可利用方向掣移動顯示範圍，亦可利用SELECT掣切換顯示的地圖。至於選擇檔案（FILE）則能看一些之前已經取得一次的資料，雖然這些檔案中有不少只是一些故事設定上的資料，但其中亦隱藏了不少解謎所必需的提示。

遊戲系統篇



■ LIFE SELECTION

在故事的進行途中，有時會出現一些畫面會變成負片效果，出現兩種分支供玩者選擇的特殊EVENT，這種情況在遊戲中稱為「LIFE SELECTION危機選擇」，基本上只要以方向掣及決定掣便可決定選擇分支，而兩種分支的選擇，會對往後的故事帶來或多或少的影響，有的可能只令你繞多了路，有的會令你要對付較多敵人，但有的卻會影響遊戲的結局……

原則上「LIFE SELECTION危機選擇」只會有兩種結果，但若然玩者在一段指定時間內亦沒有選擇其中一，那麼便會出現第三種結果——一般來說會近似兩種選擇的其中一種，但就可能會附加一些壞影響(例如會被強制扣去一定程度的HP)。

■隨機設定系統

今集的另一個最大的特點，是設定在房間內的敵人及道具的種類或數目，會在每次玩的時候出現不規則的隨機變化。雖然有不規則的要素存在，但原則上只會影響一般彈藥或藥草的位置，對過版必須的關鍵道具是沒有影響的，因此雖然可用同一條攻略路線，但所遇上的敵人就可能會有很大分別。

■更換玩者角色



在《BIOHAZARD》系列的歷史中，每當主角們遇上麻煩時，便會有一些配角出現來助他們解決難題。

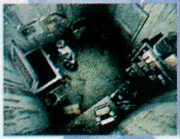
雖然JILL是遊戲中的女主角，但有時候當她遇上麻煩時，同樣會有這樣的配角出現，這時候玩者會變成操成該名配角來進行遊戲，雖然所使用的武器之類會有少許變化，但基本上的操作是和主角一樣的。

■與配角一起行動



除了直接改為操作配角去進行遊戲外，遊戲中亦有時候會需要帶同一些同伴在圖版上移動的，這時候若碰上敵人的話，配角雖然會以手上的武器作火力支援，但配角亦會有可能在戰鬥中受傷，若然配角在戰鬥中陣亡，則會與主角被殺時同樣「GAMEOVER」的。

■異次元道具箱





異次元箱是《BIOHAZARD》系列的一大名物，顧名思義是它有着近乎異次元空間的能力，當玩者在某地方將手上暫時不用的道具放進箱後，當到達其他擁有異次元箱的房間時，是可以將先前存放了的道具取回的。

除此之外，一些以特定方法取得的特殊武器，最初亦會存放在異次元箱內，而在發生「更換玩者角色」的情況時，玩者操作的配角雖然不能在異次元箱取得主角所用的一般道具，但就仍然可以使用某些特殊武器。

彈藥調合系統詳細介紹

一直以來《BIOHAZARD》系列都有將藥草混合的系統，彈藥方面都只會直接取得某種特定武器的彈藥，但今集就有一種新系統「彈藥調合」，將兩者的特性混合在一起，令遊戲變得更加有趣。

彈藥粉

一般來說，玩者除了可在圖版上直接取得彈藥之外，遊戲中亦經敘會取得一些稱為「彈藥粉」的道具，將這些彈藥粉與一部遊戲開始時已帶在身上的「上彈工具」或是直接與「榴彈」組合起來的話，便能製造出各式各樣的子彈。而可利用這方法調合出來的彈藥，則一共有「手槍子彈」、「散彈槍子彈」、「榴彈」、「麥林子彈」、「硫酸彈」、「火炎彈」及「冷凍彈」一共7種。

彈藥粉的調合

基本上，可直接在圖版上取得的彈藥粉分為「彈藥粉A」及「彈藥粉B」兩種類，若只以這種藥粉與「上彈工具」組合的話，便會得出「手槍子彈」及「散彈槍子彈」這兩種遊戲中最基本的彈藥，但若然先將彈藥粉作出不同方式的調合，則可變成一些較特別的彈藥粉，例如將彈藥粉A、B混合在一起的話，便會成為第三種基本藥粉「彈藥粉C」，情況有點像將「綠色藥草」、「紅色藥草」混合在一起的情況，這除了可減少彈藥粉佔用身上可攜道具的數目外，亦能增加與「上彈工具」組合時所得的彈數或是能改變最終調合時所得的彈藥總數，例如以「彈藥粉A」組合「上彈工具」會得15發「手槍子彈」，但以3倍份量的「彈藥粉AAA」組合「上彈工具」，則會得55發「手槍子彈」，比正常組合三次「彈藥粉A」多10發。

調合 STEP BY STEP



STEP 1：先選定彈藥粉A……



STEP 2：選擇用來調合之彈藥粉或上彈工具



STEP 3：調合完成，製成了所需的彈藥粉或彈藥

各種調合方法下所得之彈數一覽

調合方法	彈藥粉＋上彈工具	彈藥粉＋榴彈
A	手槍子彈×15發	火炎彈×6發以下
B	散彈槍子彈×7發	硫酸彈×6發以下
C（A＋B）	榴彈×10發	冷凍彈×6發以下
AA	手槍子彈×35發	火炎彈×12發以下
BB	散彈槍子彈×18發	硫酸彈×12發以下
AC	火炎彈×10發	—
BC	硫酸彈×10發	—
CC	冷凍彈×10發	冷凍彈×12發以下
AAA	手槍子彈×55發	火炎彈×18發以下
AAB	散彈槍子彈×20發	—
BBA	手槍子彈×60發	—
BBB	散彈槍子彈×30發	硫酸彈×18發以下
CCC	麥林子彈×24發	冷凍彈×18發以下

製作彈藥時的經驗值及強化

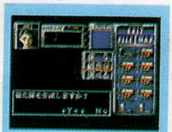
理論上，若然將彈藥粉組合起來一次過組合可以得到更多子彈的話，那麼每次見到有新的彈藥粉便組合起來應該是沒問題了吧，但事實上又並非如此。

事實上，在「彈藥調合」的系統中，是有着「經驗值」這種隱藏要素的，每次將「彈藥粉」與「上彈工具」或是「榴彈」組合時，均會得到「1」的經驗值（LEVEL），當經驗值提高至一定程度，調合彈藥時便能製成比初期較多的彈數，例如最初調合「手槍子彈」只會得15發，但當升至LEVEL 6時，每次調合便能製成20發。

除此之外，當調合「手槍子彈」或是「散彈槍子彈」達到第7次之後，JILL便會學會一種調合「強化彈」的技巧，由第8次調合開始，便可自行決定調製正敘的子彈還是強化子彈（手槍及散彈的經驗值是獨立計算的）。

強化彈是一種威力比正常子彈稍強的彈藥，而裝上了強化彈的槍械，亦會因此自動變成「強化版」槍械。

由於調合3次「彈藥粉A」的話會得3經驗值，但調合1次「彈藥粉AAA」就只會得1經驗值，所以各位可視乎自己想盡快增加經驗值還是節省道具空間，以決定到底如何運用手上的彈藥粉。



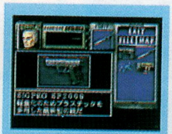
■隨着調合同一類型彈藥的經驗提高，每次能製成的彈藥數量亦會逐漸增加，直至第8次開始，更能自行選擇是否製作「強化彈」。



■開始製作強化彈後，同樣可累積經驗值增加每次所製成的彈數。



■請記着：這盒並非火柴，而是攻擊力比正敘子彈為強的「強化彈」。



■列哥拉在迷你遊戲中佩槍SIGPRO SP2009。當裝備普通子彈時只會是普通的一支槍……

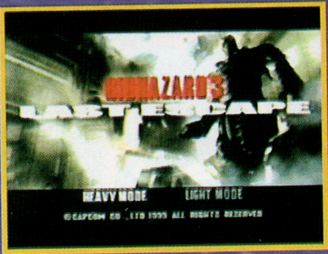


■但當裝上強化版子彈後，即使是同一支槍亦會變成「強化版」。

調合經驗值與所得彈數比率一覽表

	LV0～LV2	LV3～LV5	LV6～LV10	LV11～LV20	LV21～LV∞
手槍子彈	1	1.1	1.3（強化時1.1）	1.5（強化時1.3）	1.7（強化時1.5）
散彈槍子彈	1	1.1	1.3（強化時1.1）	1.5（強化時1.3）	1.7（強化時1.5）
麥林子彈	1	1.1	1.3	1.5	1.7
榴彈	1	1.1	1.3	1.5	1.7

LIGHT MODE與HEAVY MODE之間的分別



各位在開始遊戲時，是可以選擇以LIGHT MODE或HEAVY MODE來進行的，雖然大部份人都會馬上聯想到兩種模式之間的難易度會有所不同，但實際上還會有甚麼不同呢？以下我們便會為大家作出詳細的分析。





PART 1 遊戲篇

	HEAVY MODE	LIGHT MODE
打倒追跡者時會否有道具出現？	會	不會
敵人耐久值（HP）	較高	較低
取得「彈藥」道具時之數目	正常數目	HEAVY MODE 的 2 倍
以「彈藥調合」製成的彈藥數目	正常數目	HEAVY MODE 的 2 倍
緊急回避的方法	受到敵人攻擊時按舉槍掣（R1．R2）或是在舉槍狀態中看準時間按決定掣（攻擊掣）。	在受到攻擊時有按着舉槍掣便會發生（同時包含 HEAVY MODE 的操作法）
遊戲開始時可攜帶之道具數量	8 個（會經 EVENT 變成 10 個）	10 個
能 SAVE 的次數	有限（只限手上色帶數量）	無限（已放在道具箱內）
地雷槍 MINSLOWER 及其補充彈的出現	有	沒有
遊戲開始時提示調查的畫面	沒有	只會在第一次爆機前顯示

PART 2 道具篇



由於HEAVY MODE之內是沒有「地雷槍MINSLOWER」這種新武器，因此在HEAVY　MODE設定了「地雷槍MINSLOWER」及「地雷彈」的地方，會設定了其他東西。

房間號碼	HEAVY MODE	LIGHT MODE
304	地雷槍 MINSLOWER	變更為「散彈槍子彈 × 14」
309	地雷彈 6 發	變更為「散彈槍子彈 × 14」
30C	彈藥粉 A × 2 或 地雷彈 6 發	變更為「彈藥粉 A × 2」
401	榴彈 6 發 × 2 或 地雷彈 6 發 × 2	變更為「榴彈 12 發 × 2」



PART 3 隱藏要素篇

	HEAVY MODE	LIGHT MODE
RANKING 畫面中顯示玩者所得等級	有	沒有
可取得之特殊服裝數量	《全 5 種》以爆機時之等級決定能取得之數目	《全 2 種》第一次爆機時同時取得，但不會再有其他
爆機後獲得 EPILOGUE FILE	有（每爆一次取得一種，共 8 種）	沒有



芝露 Jill Valentine

23歲　血型B　身高166cm　體重49kg

S.T.A.R.S.成員之一，原祖《Biohazard》故事中的女主角，對爆炸物等陷阱的處理有很高能力。曾完成美軍DELTAFORCE的訓練過程，為人爽朗富正義感，雖然間中會過於率直，但擁有堅強的意志及正確的決斷力。

當她和CHRIS一起從RACCOON市郊的西式大屋離開後，她決意離開S.T.A.R.S.以作進一步的調查，但鎮上的惡夢，似乎比預期中來得要早……



卡羅斯 Carlos Oliveira

21歲 血型O　身高182cm　體重83kg

南美出身，正確國藉不明，但似乎有印弟安血統。

UBCS的新兵，在隊中負責重火力支援及後方戒備。

外表雖然較為輕浮，其實為人重情義、有責任感，但因為年紀尚輕，意志有時會不夠堅強。

曾經是共產游擊隊的一員，後被UMBRELLA雇用為傭兵。在RACCOON市與喪屍交戰時遇上了JILL，開始了他人生中重要的一頁。

S.T.A.R.S

S.T.A.R.S的正式名稱為Special Tactics and Rescue Service，是一個專門用來處理一些一般警力所不能應付的事件，例如在發生災禍時負責評估事態、處理及救援的精英集團。

這支部隊本身是為了應付都市型恐怖活動及多樣化的犯罪，1996年在RACCOON市警的管轄下設立的。

由於任務是特殊戰鬥及拯救等特殊工作，因此其隊員全部都在體力、戰略、戰術、武器運用、情報收集能力等執行任務所需的能力及知識上有優秀的表現。



列哥拉 Nicholai Ginovaef

35歲，UBCS兵士，俄羅斯人。

冷靜沉着的戰爭專家，有時候甚至會出現冷酷的一面。



米克魯 Mikhail Victor

45歲，UBCS小隊長，俄羅斯人。

擁有豐富的實戰經驗與統率力，在部下之間亦有很好的聲望。

U.B.C.S.

U.B.C.S.的正式名稱為Umbrella Biohazard Countermeasure Service，是UMBRELLA在特種部隊以外的另一個組織，主要以戰爭罪犯及亡命軍人組成，是發生生化危機時的拯救部隊。他們的死亡率雖然相當高，但在各種危險地帶救出重要人物時發揮了很大的功效。

BIOHAZARD 3登場怪物一覽

在《BIOHAZARD 3》登場的怪物中，若以其本身是種怎樣的生物來分類的話，大致上是可分為三大類的。

CAUTION 第一種是一開始就已經作為生物兵器來開發，擁有型號的高完成品種。

CAUTION 第二種是雖作為生物兵器來開發，但最後並未獲得型號的低完成度品種。

CAUTION 最後一種是不屬於以上任何一類，純粹受病毒影響而產生的非常規生物。



B.O.W.型號 MA-121 β

HUNTER β 新獵殺者

這是曾經在《BIOHAZARD》的大屋中和 JILL 等人交戰的 B.O.W.（BIO ORGANIC WEAPON = 生物兵器）獵殺者型的變種。

獵殺者系列是由美國 RACCOON 市研究所開發，是現時最接近成功的試驗型生物兵器，擁有適量的智慧及強大的格鬥戰能力，同時亦擁有能以較低成本複製量產的優點。

HUNTER β 是將 JILL 她們曾在大屋中交戰過的 HUNTER「α 型」作進一步的遺傳因子改造，以更高機動性的生物兵器為目標而開發的。結果是單獨的攻擊力雖然比 α 型稍弱，但因敏捷性的提高，聯群攻擊時的威力就絕對是 β 型優勝。

HUNTER β 是由美國UMBRELLA之中有悠久歷史的芝加哥研究所試製，再由UMBRELLA的代理人帶進RACCOON市。β 型是最接近正式量產的生物兵器，RACCOON 市的實戰將會作為其最後測試。

B.O.W.型號 MA-124 γ

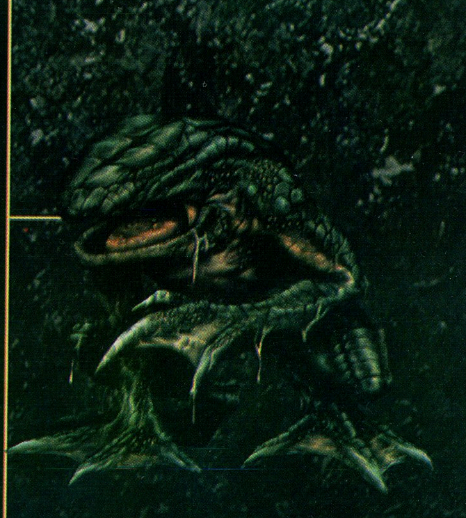
HUNTER γ 藍獵殺者

HUNTER γ，這種在開發小組中被稱為「broker」的型號，與 α 型及 β 型有很大分別，是由UMBRELLA歐洲研究所開發的生物兵器。

HUNTER α 型及 β 型都是以人類的受精卵為基礎、混入各種遺傳因子及 T 病毒的生物兵器，但 HUNTER γ 則是使用了兩棲類的受精卵為基礎、再於培育過程中混合人類的遺傳因子及T病毒而成的奇怪生物。雖然控制遺傳因子而產生出來的生物兵器一向是以人類為基礎的會有較穩定的智慧，但歐洲研究所就似乎是想正面挑戰這套理論。

這種野心的嘗試在某程度上可算得上是成功，γ 型的智慧和 α 型及 β 型相比一點也不遜色。用於攻擊的爪亦和其他HUNTER一樣銳利而危險，同樣是適合於成群地攻擊。γ 型更有非常強的肉食性，即使像人類般大小亦可像蛇一樣生吞下去，約6個小時便可消化得連骨也消失掉。

HUNTER γ 雖然擁有接近實用程度的性能，但遺憾地其體質上害怕陽光及乾燥，用途不夠廣泛，加上其性能並不特別比 α 型及 β 型為高，相信是很難可以商品化的，歐洲研究所亦似乎理解到這一點，這次派牠們來相信只為牽制美國芝加哥研究所。



非常規變種

GRAVE DIGGER

T病毒帶來的環境污染浸透至RACCOON市的泥土中，這種受嚴重污染的危險土壤產生了令人吃驚的突變體GRAVE DIGGER。

GRAVE DIGGER的外表，已經完全再沒有當牠是細小節足昆蟲時的形態，在多次脫皮的不斷變態下，終於達到擁有連混凝土亦可咬碎的強大下顎以及接近10m的巨大身軀。要維持這種軀體，已經不能夠單靠泥土中的養份，這令牠被生吞數人仍無法滿足的強烈飢餓感所支配着。牠更能敏感地從泥土中察覺聲音，發現獵物後便會從泥土中出現加以襲擊。



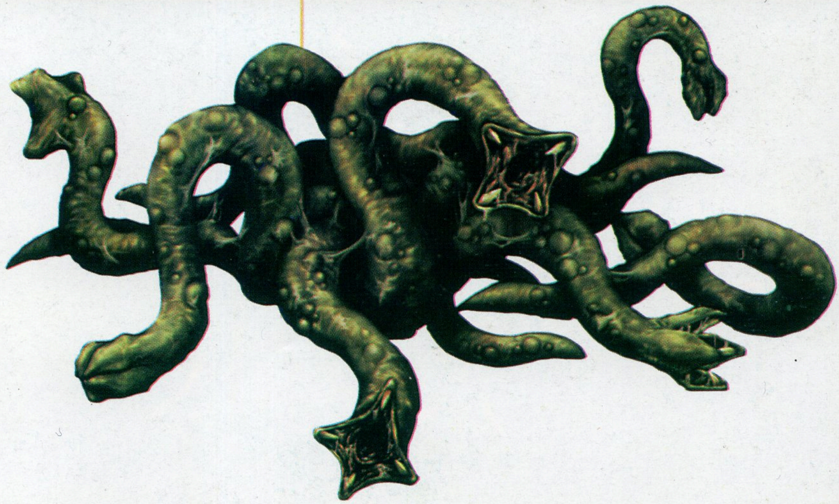
非常規變種

SLIDING WORM

因T病毒的環境污染而產生的巨大突變體GRAVE DIGGER，其幼體便是這種SLIDING WORM了，GRAVE DIGGER在下水道及泥土中數以百計產下的卵一般來說會在2小時左右孵化，即使剛孵化的SLIDING WORM亦有近1m的長度，飢餓的牠們對人類來說是非常危險的敵人。

SLIDING WORM會像蛭那樣附在動物身上，在獵物的皮膚開一個洞來吸血。每次的吸血量最多會達到1升，若被數匹吸着而未能及時擺脫的話，相信會馬上失血致死。

SLIDING WORM在不斷的脫皮下，約1星期左右便會變成被稱為GRAVE DIGGER的成蟲。



非常規變種

DRAIN DEIMOS

DRAIN DEIMOS、這種被簡稱為DD的突變體，是其中一種因T病毒污染而產生的生物。牠原本是寄生在動物身上的小型昆蟲，但由於從受病毒污染了的喪屍化動物身上吸收了養分而急速成長、變態，終於成長至近乎人類的大小。

DD擁有堅硬細長的針狀口部，利用這個刺進獵物的頭吸取骨髓液來獲得養分。此外亦證實牠們在獲得足夠的養分後會雌化產卵繁殖（平常DD是會以無性狀態活動的）。

DD喜歡後街等濕氣較重的地方，以附有鈎爪的手腳像蜘蛛般爬在牆壁及天花上等待獵物。此外亦經常會以雙腳站起身跑向獵物將其捕獲。由於牠們兇殘之餘又喜歡食人，在街上遇上牠們時逃走會是較聰明的做法。



非常規變種

BRIAN SUCKER

這種稱為BRIAN SUCKER的突變體雖然形狀有點像爬蟲類，但本來似乎是小型的昆蟲。由於吃了被T病毒喪屍化的動物腐肉而變態，形態亦在巨大化的過程中逐漸產生變化。

雖然外表不同，但BRIAN SUCKER的性質和DD很相似，而雖然牠較DD溫和，但始終也是以人類為主要食糧。就如其名字一樣，BRIAN SUCKER所吃的是人類的腦，BRIAN SUCKER會先以其發達的前足抱着獵物，以兩條舌頭形成針狀刺向獵物頭頂將頭蓋骨打開，再以兩條舌頭進食外露了的腦部。

BRIAN SUCKER和DD一樣喜歡在陰暗的地方棲息，牠們由於警戒心很強，不會突然向獵物襲擊，但一受刺激便會像發狂般進行攻擊、這一點必須注意。只要不刺激BRIAN SUCKER，很多時是不會受牠們襲擊的。



寄生型生物兵器「NEMESIS」之誕生

CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION

執着地襲擊JILL的怪人、被稱為「追跡者」的他，其實是UMBRELLA的T病毒生物兵器實驗體「NEMESIS-T型」。

NEMESIS是由直屬UMBRELLA總公司的歐洲支部研究小組所創造的生物兵器，一種以控制T病毒生物兵器為目的而開發的寄生生物。NEMESIS當植入生物兵器後便會將其支配、並擁有將生物兵器本身能力提高的力量。

UMBRELLA各支部的研究小組雖然各自都有進行T病毒生物兵器的開發，但創造出來的新生物大部份都是欠缺智慧只有如猛獸一樣。在軍事用途上，除了要求戰鬥能力外，亦需要有足以執行命令的智慧。

以威廉博士為中心的美國支部研究小組，在無數次控制遺傳因子之下，成功開發出「TYRANT T-001型」。其近似人類的外表及高戰鬥力在UMBRELLA總公司獲得很高評價，但在提高智慧方面仍未到達可令人滿足的程度。

另一方面，歐洲支部的研究小組則以和美國支部研究小組不同的方法來提高生物兵器的智慧，其中之一是在生物兵器的腦部施行外科手術來提高智慧的研究，後來這研究發展至在生物兵器植入寄生生物來控制其能力。他們從研究主體的美國支部研究小組大量輸入了生物兵器，不斷重覆進行在其腦部及脊髓植入寄生細胞培育的實驗。

直至當美國支部研究小組將T-001型發展，完成了命令執行能力進一步提高的「T-002型」時，歐洲支部研究小組亦終於創造出試驗型寄生生物「NE-α型」。

「NE-α型」植入了生物兵器「HUNTER」，不斷進行培育實驗，而在品種改良時為了表現出顯著的能力提高，從歐洲支部研究小組大量輸入了更接近人類、並已接近實用化的新型TYRANT「T-103型」。

這時候寄生生物亦已有很大的進步，而植入了這的TYRANT實驗體則被命名為「NEMESIS-T型」。





「NEMESIS」的能力

首先NEMESIS寄生細胞是會植入生物兵器主體的脊髓之中，這樣寄生細胞便會吞噬主體的T病毒細胞逐漸增殖，獨立成另一生命體，而在這個時候，寄生細胞已從脊髓入侵至腦幹、將肉體完全支配了。

NEMESIS本身會在主體的延髓一帶形成獨自的腦部，盜取主體感覺器官的資料來指示行動，另外NEMESIS擁有觸手這種獨自的感覺器官，亦能利用從該處取得的資料來行動。

NEMESIS支配主體不單會令其回復能力及運動性提高，但其中最出色的還要算是智慧方面的提高，NEMESIS在成長過程雖然會將主體的前頭葉完全破壞，但餘下的腦機能全部也會和自己的腦部連動來操作，總之NEMESIS是會連主體的腦部亦佔據、當成是自己的東西去使用。

歐洲的研究設施一共製造了四具NEMESIS-T型，但其中初號體在NEMESIS的培育過程中產生了類似感情的感覺，發生了企圖帶同伴逃走的事件。雖說是以最接近人類的TYRANT-103型為基礎，但智慧提高至這地步就連開發者亦實在吃驚。

其後初號體在戰鬥中被破壞，其他三具實驗體亦被外科措施加入了「思考的限制」。

在今次的事件中，所投入的便是受了最長時間訓練的二號體「NEMESIS-T02型」。

NEMESIS 普通型態

NEMESIS的智慧比TYRANT還要高，受過訓練的二號體更可使用多種專用武器。

在RACCOON市所使用的大型飛彈發射器由於是供以TYRANT為主體的NEMESIS專用，對一般人類來說是會過於巨大無法使用的。

記錄中NEMESIS除了小型手槍等武裝外，亦製造了65口徑手槍、格鬥刀、機關榴彈發射器、重突擊步槍等多種NEMESIS專用的試驗型武器。

NEMESIS 受傷型態

NEMESIS 雖然和 TYRANT 一樣裝備了防彈、防熱的軍用外套，但在嚴重的損傷下亦會有損耗的可能。

若然所受的損傷不大時，外表上雖然不會有特別的變化，但防禦本能會令 NEMESIS 將部份觸手作為武器使用。在這之前其觸手只是用來植入T病毒的專門器官，但現在觸手的粘液則會包含神經毒素。

NEMESIS 第二形態

當主體受到重創時，NEMESIS 便會製造出特殊的分泌物令細胞急速活性化，這雖然可令治癒能力大幅提高，但就會損害肉體的正常再生能力。由於主體的細胞急速地製造，主體的樣貌亦會愈來愈遠離人類。在這種影響下，NEMESIS本身亦會變大，肥大的觸手會有更多露出體外，變得充滿攻擊性。

不過 NEMESIS-T 對損傷有很強的耐性，即使肉體受損害至變形也好，亦不會出現 TYRANT 變成 SUPER TYRANT 時失去理性的事態。

NEMESIS 第三形態

當主體的機能大部份喪失，連頭部也失去時，即使是 NEMESIS 亦難以避免失控（暴走）。

只餘下求生本能的牠會大量吸收生物的屍骸，利用其能量變化成巨大的怪物，不足的四肢會以觸手纏繞形成，而為了補足活動上的不足、脊髓會急速發育，並像腦部般製造出神經節。

體內急速的新陳代謝雖然可令肉體再生，但主體的T細胞與寄生體的NEMESIS細胞會發生排斥，變成異常的形狀。體內的癌細胞會增殖，像水泡般擠破背部的細胞膜吐出有強烈酸性的膿。

不過即使變成了異樣的怪物也好，NEMESIS 仍不會忘記追殺 S.T.A.R.S.，即使已經失去了說話及智慧，「抹殺 S.T.A.R.S.」仍像本能般不會失去。



BIOHAZARD 3登場武器一覽表

今集《BIOHAZARD 3》在武器方面同樣有相當多的選擇，雖然感覺上武器的新增種類比過往略少，但仍有不少過往從未登場過的新武器在遊戲中出現。

小刀系

小刀是每集《BIOHAZARD》中也會出現，但就不知到底有多少人會拿來用的一種武器。



和其他遠程武器不同，小刀只有一個很短的攻擊範圍，若然出刀時碰到牆壁的話則更會反彈，但小刀卻是遊戲中唯一不限使用次數的武器（取得無限彈的話另計），若配合今集的攻擊迴避系統，理論上是可以做到「一把刀仔打天下」的，不過需肴意的是小刀的攻擊力實在很低……



小刀 KNIFE

護身用的短刀，威力有限，但沒有使用次數限制

手槍系



正常來說，手槍才是《BIOHAZARD》系列中的基本武器……



不知是否和日本氣槍大廠MARUI合作的關係，今集好像特別多手槍可供使用，即使不計強化版亦有4種。

手槍的好處是子彈夠

CHEAP，用來打一般慢慢行過來的喪屍最適合不過，然而今集的喪屍數目明顯比過往增加了，當4、5隻喪屍圍過來的時候，需要數槍才能解決一隻的手槍就會顯得不夠效率。

此外，今集引入了「彈藥調合系統」，每個人所用的彈藥類型可以有一定程度自行決定，應為手槍火力不足的人可將彈藥粉用來混合散彈或各類型的榴彈、減低對手槍的依賴性，但若然專心發展手槍的話，強化版的手槍子彈仍是一種不錯的武器。



M92F 手槍

M92F CUSTOM版，專為S.T.A.R.S.使用而特製的手槍，使用9mmPARABELLUM彈



強化版 M92F

使用了強化子彈後M92F CUSTOM便會自動強化成這種強化版





EAGLE6.0

STI EAGLE6.0，為競賽用而開發的改裝槍，使用 9mm 子彈



傭兵用手槍

SIGPRO SP2009。為了輕量化而使用了大量塑膠部件的最新型手槍，使用 9mm 彈。



強化版 SIGPRO

只會在列哥拉進行MERCENARIES模式取得強化子彈時出現，攻擊力比一般 SIGPRO 稍強





麥林手槍

不銹鋼製的大型左輪，付有減低反動力的鉛的古典型。使用44麥林子彈

散彈槍系



今集的散彈槍是整個系列中最快到手的一次。

過往散彈槍的作用主要是藉着其強大的破壞力、一擊將較強的敵人擊倒，今集的散彈槍雖然仍有着這種作用，但相比之下，其區域性攻擊範圍則似乎是散彈的更主要作用。

這次的喪屍一次過出現5、6隻是家常便飯，散彈的大殺傷範圍便正好可以應付這種「大場面」，雖然不一定一槍就可以令全部敵人倒下，但先以散彈槍減少敵人的數目，然後再以手槍解決餘下已受傷的敵人，這種戰法始終也是那麼有效的。



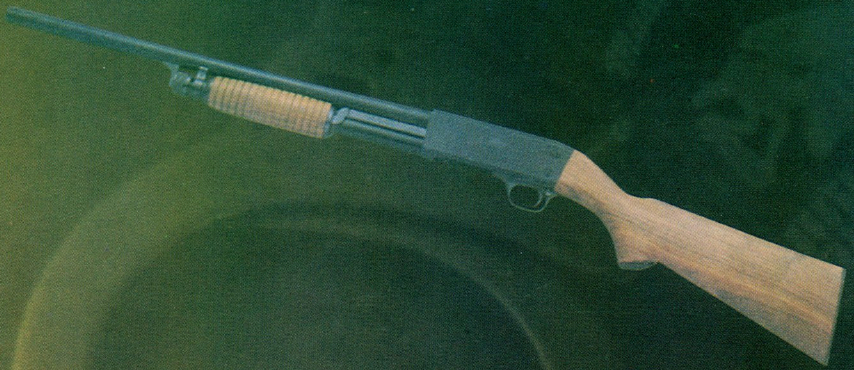
M3S

M3S，簡化成容易使用的散彈槍之劍，可以使用12 GUAGE散彈



強化版 M3S

使用了強化版散彈槍子彈後，M3S便會自動變成這種強化版，雖然外表相同，但威力會提高了不少





WESTERN CUSTOM M37

WESTERN CUSTOM M37，擁有特殊的上彈設計，在近接戰很有效的武器

特殊武器

步槍可算是前作「半自動步槍」的延續，其連射的設計令它可以對一個固定地點維持持續的殺傷力，對於要封鎖敵人在特定位置很有用，只是步槍每一發的威力其實很有限，必需要連射才能感覺到其威力。

榴彈發射器是遊戲中變化最多的一種武器，而這次的遊戲系統則可說是進一步增強了它在武器中的地位，新增的冷凍彈頗為有趣，但要注意今集敵人的數目及耐久力都很高，運用得不好很快便會將子彈射光。

地雷槍MINSLOWER是今集新增的武器，其設計相當有趣，射出的子彈附有感應器，擊中敵人後會在3～5秒後爆炸，其爆風更能令其周圍的敵人亦一起受傷。當玩者已取得無限彈後，地雷槍會自動進化成地雷槍改，射出有自動導向機能的子彈，這可是相當方便的設計，然而地雷槍由開火到爆炸需要的時間太長，面對一般喪屍時倒還可以，但當對手是追跡者或是獵殺者之類的高速移動型時，牠們隨時會走到你面前時才爆炸，令自己增加無謂的損傷，所以建議各位還是拿這東西來欺負一下小喪屍就算了。

格靈式機槍的火力當然強勁，可以視為強化版的突擊步槍，但這種武器在今集似乎不大適合，因為需要一段「熱身時間」的格靈式機槍在打算開火至正式開火之間有一段頗長的真空時間，敵人不會等你之餘，像追跡者之類的敵人可能已發砲還擊了。

火箭發射器仍是遊戲中的最強武器，有了它即使是追跡者亦要一砲倒下一次，但火箭每一發之間需要較長時間重新上彈，而且今集的敵人有可能出現「閃火箭」的誇張情況，即使拿在手上亦絕不代表是一定安全的。







突擊步槍

M4A1 AUTO MODE。軍用的突擊步槍，現時設定在連射模式中；使用5.56mmNATO彈



榴彈發射器

為警察用而開發的小型榴彈發射器。可使用炸裂彈、火炎彈、硫酸彈及冷凍彈



地雷槍 MINSLOWER

UMBRELLA兵器部門所製的試作兵器，使用付有感應器的特殊彈



地雷槍改 MINSLOWER 改

地雷槍的強化版，彈頭有更強的自動導向能力



格靈式機關槍

按一次掣便可射出大量子彈的強力武器



火箭發射器

M66 火箭發射器，舊式但強力的武器

攻略篇



OPENING



兩部軍用直升機，正在接近RACCOON市的上空。

RACCOON市內，不斷有市民變成喪屍，並向其他仍未變成「同類」的人類襲擊。



RACCOON市警「R.P.D.」空群而出，嚴陣以待正在步步迫近的喪屍群。

停在大廈天台的軍用直升機，放下了一批似乎是訓練有素的軍人。



然而，和喪屍的數目相比，實在相差太遠了。

R.P.D.決定開火迎擊迫近的喪屍。在強大的火力下，喪屍有的被打倒，有的被擊退，但喪屍的數目實在太多，R.P.D.的防線開始崩潰……



從直升機降下的軍人們，亦受到喪屍的襲擊，他們舉槍還擊……

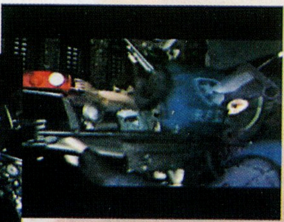


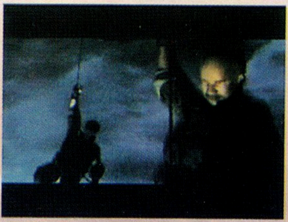
面對似乎是打不死的喪屍，他們瘋狂地開火，但仍然是難逃一死……

RACCOON市的街頭，已再沒有生還者剩下……









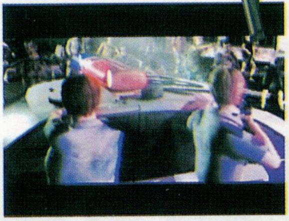






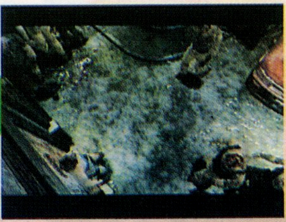










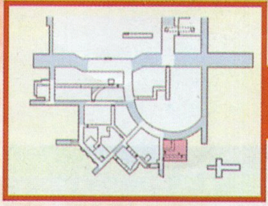




逃亡中的JILL，隨着一所大廈爆炸時的爆風跳了出來，但四周卻有無數喪屍包圍着她，這時她手上只有15發子彈，往前走是唯一可行的路……好不容易爬上路障避過剛才那批喪屍，周圍又已經被另一批喪屍包圍，JILL在千鈞一髮間衝進了一條後巷，在RACCOON市保住了性命……

9月28日 下午

已經再聽不到人們四處逃命的慘叫聲，然而……我仍然活着。



倉庫 STOREHOUSE

在 RACCOON 市 DOWNTOWN 的一個小貨倉內，JILL和一名大叔都在此避過了喪屍的襲擊而得以保存性命，但JILL 對死守於此並不太為樂觀。

JILL：「我看也是時候離開這裏了。」

大叔：「甚麼？妳瘋了嗎？我在路上失去了自己的女兒呀！妳叫我再一次去哪裏嗎！」

JILL：「關於你女兒的事我也很難過……但應該不會再有人來救我們了吧？」

大叔：「……總之我就不會離開這裏！反正要被那些死屍吃掉，我寧願餓死在這裏還好！讓我一個人靜靜！」

JILL 雖然想再勸這名大叔但不成功，只好獨個兒想辦法離開。

這時JILL正身處101「倉庫」之中，這裏的盡頭有一個小型夾萬，裏面放了一份「手槍子彈（ハンドガンの弾）」，而夾萬前的紙皮箱上則放了「急救噴劑（救急スプレー）」一支。

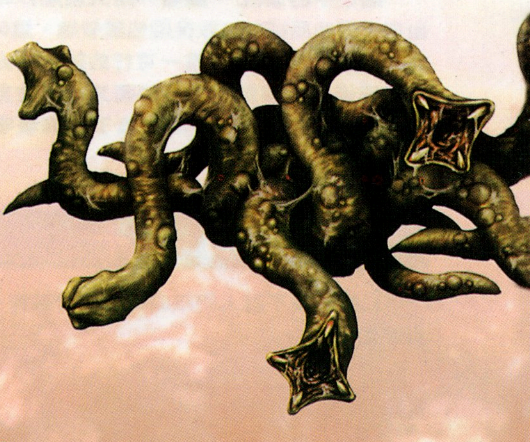
由於倉庫的門被鎖着，JILL於是先沿鐵梯來到上層的100「倉庫辦公室」，這是個擁有異次元箱及SAVE打字機的房間，所謂的異次元箱，是當你將道具放着裏面之後，可以在其他地方同樣的箱子內取回的設施，而SAVE打字機則可用來記錄遊戲進度，但就需要裝備「色帶（インクリボン）」在身上才可。

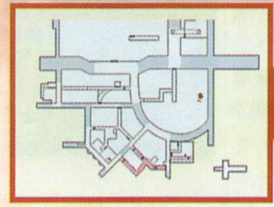
在辦公室的門邊的牆上，掛了一條「倉庫之鎖匙（倉庫のカギ）」，而打字機旁邊亦有一份「色帶」，至於儲物櫃內則放了2份「彈藥粉A（ガンパウダーA）」，這是今集新增的道具，只要將彈藥粉直接或經過混合後和初期裝備「上彈工具（リロードツール）」組合（組み合う），便能製成各式各樣的彈藥。



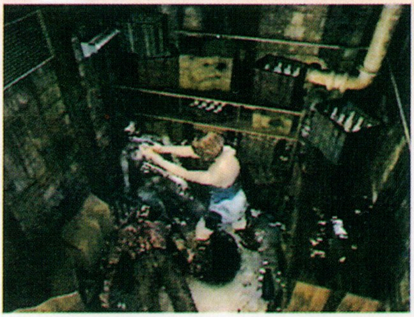
利用「倉庫之鎖匙」，JILL 開啟了通往 102「倉庫前通道」的門，而鎖匙則可在使用後照電腦的提意棄掉。



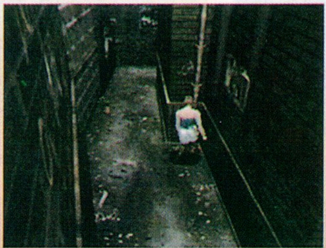




Y字路 Y JUNCTION



「倉庫前通道」並沒有甚麼敵人或道具，JILL可直接進入103「大街」。但這裏亦沒有甚麼可以得到，反而要面對不少喪屍，因此並不化算，建議大家不妨直接走進104「Y字路」更為有用。這裏的途中有一扇通往地下室的門，當JILL正想調查一下時，突然有人奪門而出，雖然看得不太清楚，但這人似乎是S.T.A.R.S.的隊員畢特，從一大群追着他的喪屍來看，相信這便是他奪門而出的原因吧。





費了一些彈藥和時間解決掉這群喪屍後，JILL來到了地下室，這裏有一名警員的屍體，屍體之上則放了一柄「散彈槍（ショットガン）」，而架上則有一支適合打火機使用的「打火機電油（ライターオイル）」。離開地下室後，可進入對面的小路，在路的兩旁各放了一株「綠色藥草」，而沿着這條路一直走，可來到106「地面店舖型樓宇前街」，這條街的右邊分別開設了

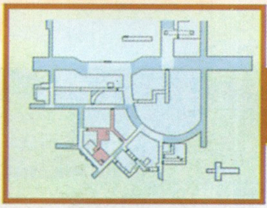






107「酒吧 JACK」及 10F「時裝店」，但「酒吧JACK」的門被反鎖，「時裝店」又要以特別的鎖匙才能開門……反而是在轉彎位置有一個箱子是可以爬上去的，爬上之後不但可在牆邊得到 MAP「UPTOWN 之地圖（アップタウンの地図）」，更可在鐵梯之上發現 2 株「綠色藥草」。





酒吧 BAR JACK



JILL 推開另一邊的門，來到了 105「垃圾棄置街」，當 JILL 經過中央放置垃圾的區域時，發現剛才從地下室走出來的那人走向 107「酒吧JACK」的方向，於是便追了上去，到達「酒吧 JACK」後，JILL 發現這神秘人果然就是 S.T.A.R.S. 的畢特，他這時正被一隻喪屍纏上，妳可助他先擊倒這喪屍（也可以離開房間任由阿畢自生自滅……），但只要 JILL 待在酒吧內，那麼當阿畢擊倒喪屍之後便會開始和 JILL 說話……





JILL：「阿畢，振作點！警察們在幹甚麼了！？」

阿畢：「JILL，妳還活着嗎……那些傢伙都是喪屍，不可能對付得了他們吧。話說回來，JILL，我和妳都會被殺的。」

JILL：「……你這是甚麼意思？」

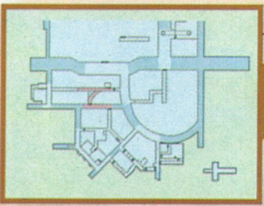
阿畢：「很快妳便會知道的了……」

阿畢一邊說、一邊走到酒吧另一邊的門準備離開。

阿畢：「早知就不加入甚麼 S.T.A.R.S. 了！」

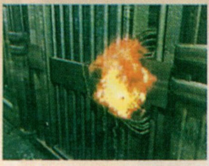
阿畢留下這番耐人尋味的說話之後便離開了。





垃圾站 GARBAGE COLLECTION POINT

離開酒吧後，JILL 沿着 105「垃圾棄置街」另一條分支路來到108「警員全滅路」。就如其名字一樣，這裏滿佈了大批變成喪屍的警察，他們更衝破路障



向JILL這邊步步進迫，幸好這裏有一個油鑵，只要按R2瞄準一射，大概可以將其中的大部份消滅的。之後若走到通道盡頭，會在屍體旁邊找到2株「紅色藥草」，此外調查警員的屍體亦會找到FILE「照片A（写真A）」。

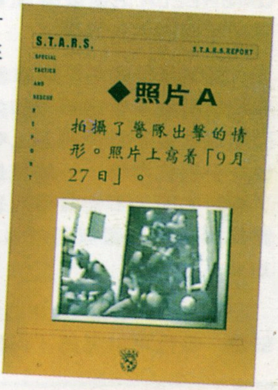
在通道的中央有一通往109「垃圾路」的門，但被麻繩繞着，雖然手上的「打火機」沒有電油，但因為之前在地下室取得了一支「打火機電油」，將兩者組合便能變成一部注入了電油的打火機，用這個便能燒掉麻繩將門打開。



「垃圾路」原本是可以通往左右兩邊的，但這時左方的路發生了火災，燃燒着的通道令JILL沒法通過，走到通道中央時，兩旁會突然撲出數匹喪屍犬，和牠們交戰時最好讓牠們集中在一邊，否則便很易被左右夾擊，而這通道中央設有一間放置了異次元箱及SAVE打字機的10C「後街儲物室」，這裏還放了「彈藥粉A」及「彈藥粉B」各一份，可用來補充子彈。

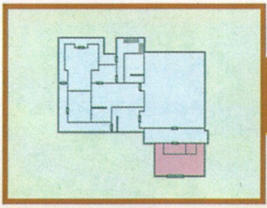




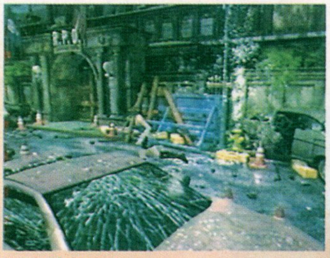

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

◆照片A

拍攝了警隊出擊的情形。照片上寫着「9月27日」。



警署正門 POLICE STATION MAIN ENTRANCE



通過「垃圾路」之後會來到10A「警署正門前通道」，這裏往右下方走的話有一條可通往21A「商店街後街」的路，但這裏的門卻鎖上了，需要用一些簡單的「開鎖鐵線」才能開啟，於是JILL就只好乖乖的前往110「警署正門」。

當JILL正打算進入警署時，身後的鐵閘突然打開，畢特滿身鮮血地走進來，就在JILL還來不及問畢特發生了甚麼事之前，一頭穿着黑色長袍的巨型怪物突然出現，雖然JILL這時並







不知道是甚麼一回事，但這巨型怪物實際的名稱是「NEMESIS追跡者」，奉UMBRELLA之命來將S.T.A.R.S.成員通通殺掉的生化殺手！

這時畢特雖然不斷求救，但JILL實在被眼前的景象嚇得不知如何是好，然而追跡者並不打算給JILL考慮的時間，他一手捉住畢特，一條長長的觸手刺穿了畢特的頭，畢特當場死去，而他下一個目標，正是同樣屬於S.T.A.R.S.的JILL！

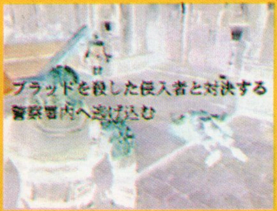
這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「與殺死阿畢的入侵者對決（ブラッドを殺した侵入者）」或是「逃進警署內（警察署内へ逃げ込む）」，本攻略中所採用的應付方法是「逃進警署內」，這樣JILL會及時逃進111「警署大堂」，暫時避過追跡者的追擊。



CHECKPOINT

初遇追跡者

種類：危機選擇

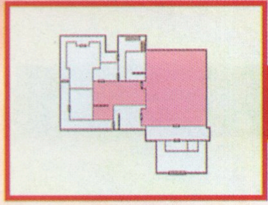


在這裏出現的選擇部份中，若選擇「與殺死阿畢的入侵者對決」的話，JILL便需要和追跡者的戰鬥，但追跡者的攻擊力及耐久力實在太強，因此並不建議各位在第一次玩的時候選擇這種方法。

然而，當各位以迷你遊戲取得了一些特別武器，又或是對自己的操作有極大信心的話，則不妨直接和這追跡者作戰。追跡者的特性是移動速度極高，一般來說若然不是按R掣閃避後再攻擊的話，則九成會被他擊中或捉住，被他捉住時連打按掣的話，可增加擺脫的機會，但若未能擺脫，他便會將JILL重重的拋到地上，然後再慢慢的走過來再次將你捉住，總之就是很易容被他這種有半屈成份的攻擊活生生地幹掉。



當對追跡者造成一定程度的損傷後，他便會倒在地上，但一段短時間後便會再度站起來攻擊，各位要再次將他擊倒，才算是真正的擊倒他，而在擊倒了追跡者後，每次也會獲得一些相當貴重的道具，而這時除了追跡者本身的道具外，調查阿畢的屍體亦會再得到一個「証件套（カートケース)」，調查的話便會得到放在裏面的「S.T.A.R.S.卡(S.T.A.R.S.カート)」。



西翼辦公室 WEST-SIDE OFFICE

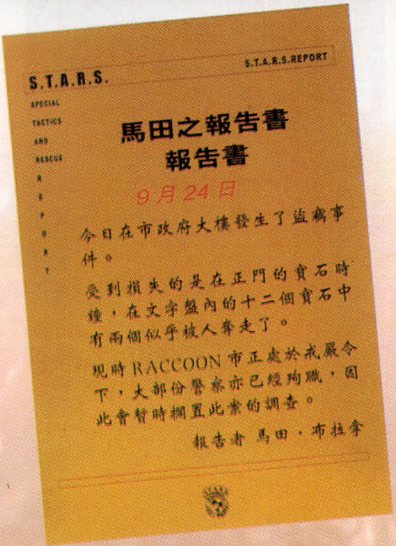


取得了「警署大堂」門邊的3株「綠色藥草」後，可到中間的詢問處取得一份「手槍子彈」及MAP「警署之地圖（警察署の地図）」，有需要的人亦可順道SAVE，此外詢問處中央的電腦是可控制警署內保安系統的，但就要有「S.T.A.R.S.卡（S.T.A.R.S.カート）」才可操作。

接着可沿旁邊的門進入112「西翼辦公室」。這裏除了有一些變成了喪屍的警員外，亦可從房間內不知倒地的馬田手上取得FILE「馬田之報告書（マービンの報告書）」，之後可繼續來到113「押收品倉庫」；在離入口不遠的儲物櫃中，JILL找到了一枚「藍色寶石（青い宝石）」，然而在房間另一邊的儲物櫃卻安裝了密碼鎖，沒有密碼的話是無法開啟的。







S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

馬田之報告書
報告書

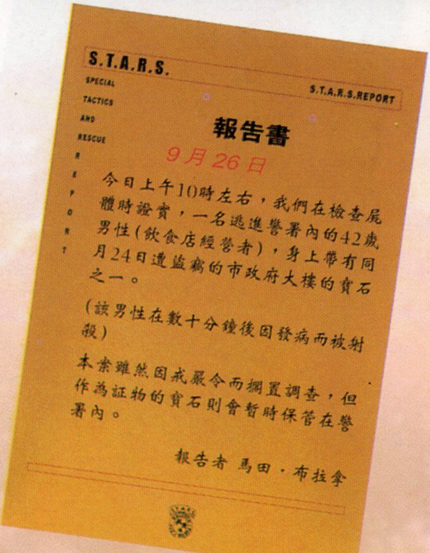
9月24日

今日在市政府大樓發生了盜竊事件。

受到損失的是在正門的寶石時鐘，在文字盤內的十二個寶石中有兩個似乎被人奪走了。

現時RACCOON市正處於戒嚴令下，大部份警察亦已經殉職，因此會暫時擱置此案的調查。

報告者 馬田・布拉拿



S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

報告書

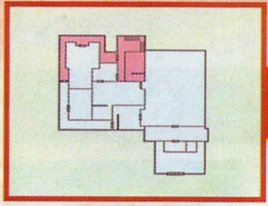
9月26日

今日上午10時左右，我們在檢查屍體時證實，一名逃進警署內的42歲男性（飲食店經營者），身上帶有同月24日遭盜竊的市政府大樓的寶石之一。

（該男性在數十分鐘後因發病而被射殺）

本案雖然因戒嚴令而擱置調查，但作為証物的寶石則會暫時保管在警署內。

報告者 馬田・布拉拿



黑房前走廊 CORRIDOR IN FRONT OF DARKROOM

在沒有辦法的情況下，JILL只好先到來到114「黑房前走廊」，這時可先到樓梯底下117「警署黑房」一趟，這裏是設有異次元箱及SAVE打字機的安全房間，桌面上放了「色帶」及FILE「迪比特的備忘（デビッドのメモ）」，而儲物櫃內則有「彈藥粉A」一份。回到「黑房前走廊」後，可進入115「會議室前

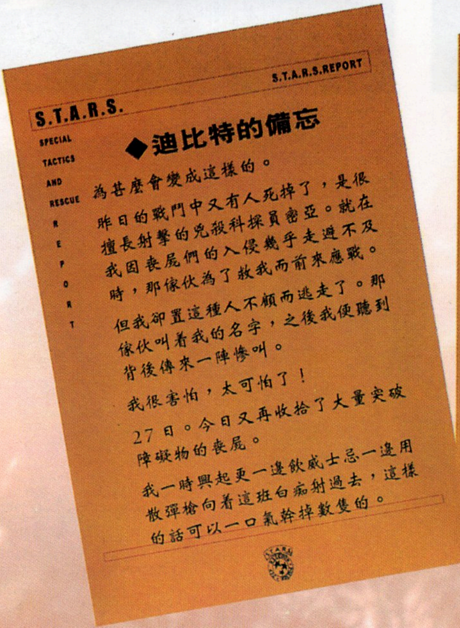


走廊」，這裏雖然會有敵人守着，但因為這是前往116「作戰會議室」的必經之路，因此無論如何也要通過。

會議室內沒有人亦沒有喪屍，但在演講台旁邊的桌子上就可找到「S.T.A.R.S.卡」一張，取得之後可先回到111「警署大堂」，然而即使大家這時從電腦取得了密碼，亦不等於下次再玩時可以省掉不取這卡，因為這裏出現的密碼是沒有固定的，下次再玩時隨時已經變了另一個數字。



記下密碼之後，JILL再次回到113「押



S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

◆迪比特的備忘

為甚麼會變成這樣的。

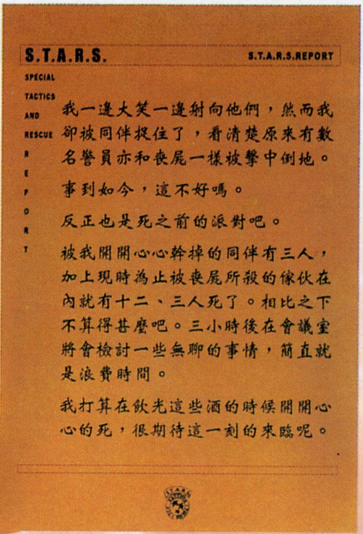
昨日的戰鬥中又有人死掉了，是很擅長射擊的兇殺科探員密亞。就在我因喪屍們的入侵幾乎走避不及時，那傢伙為了救我而前來應戰。

但我卻置這種人不顧而逃走了。那傢伙叫着我的名字，之後我便聽到背後傳來一陣慘叫。

我很害怕，太可怕了！

27日。今日又再收拾了大量突破障礙物的喪屍。

我一時興起更一邊飲威士忌一邊用散彈槍向着這班白痴射過去，這樣的話可以一口氣幹掉數隻的。



S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

我一邊大笑一邊射向他們，然而我卻被同伴捉住了，看清楚原來有數名警員亦和喪屍一樣被擊中倒地。

事到如今，這不好嗎。

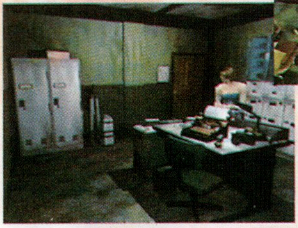
反正也是死之前的派對吧。

被我開開心心幹掉的同伴有三人，加上現時為止被喪屍所殺的傢伙在內就有十二、三人死了。相比之下不算得甚麼吧。三小時後在會議室將會檢討一些無聊的事情，簡直就是浪費時間。

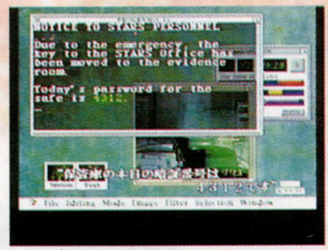
我打算在飲光這些酒的時候開開心心的死，很期待這一刻的來臨呢。

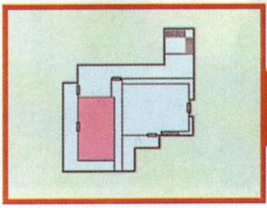
收品倉庫」，而那個需要密碼才能打開的儲物櫃，裏面所放的是一條





「刻有紋章的鎖匙（紋章の入ったカギ）」，只要稍加調查，便會發現這條其實就是S.T.A.R.S.房間的鎖匙。

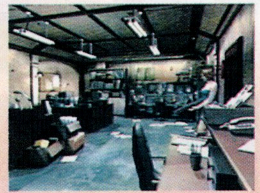




S.T.A.R.S.辦公室

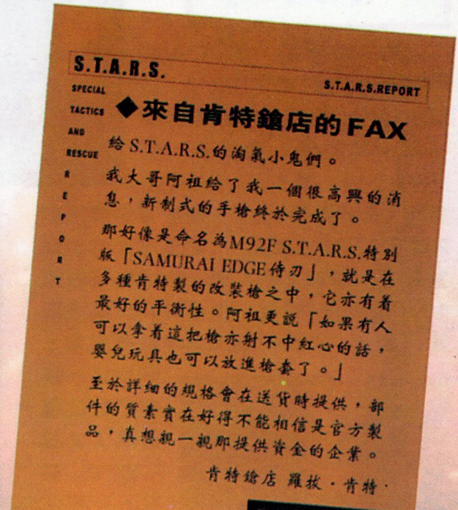


再次回到114「黑房前走廊」，這次JILL登上樓梯，來到2樓188「石像之走廊」，這裏的石像沒有拿着甚麼寶石，但就有着數匹喪屍，擺脫牠們後便可來到119「S.T.A.R.S辦公室前走廊」，而利用手上的鎖匙，JILL終於重回這個本來屬於她的家11A「S.T.A.R.S.辦公室」，而鎖匙亦在使用後功成身退，可以棄掉了。



果然不愧是S.T.A.R.S.的辦公室，可獲得的東西相當多，首先在門邊的FAX機會發現FILE「來自肯特鎗店的FAX（ケンド銃砲店のFAX）」，房間中央JILL自己的桌面上則有「開鎖鐵線（キーピック）」，房間左方巴利的桌面上有一份「手槍子彈」，莉柏嘉的袋中則放了一支「急救噴劑」；此外在儲物櫃之中，會放了「麥林手槍」或「榴彈發射器」兩種武器的其中一種。





S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

S.T.A.R.S.REPORT

◆來自肯特鎗店的FAX

給S.T.A.R.S.的淘氣小鬼們。

我大哥阿祖給了我一個很高興的消息，新制式的手槍終於完成了。

那好像是命名為M92F S.T.A.R.S.特別版「SAMURAI EDGE侍刃」，就是在多種肯特製的改裝槍之中，它亦有着最好的平衡性。阿祖更說「如果有人可以拿着這把槍亦射不中紅心的話，嬰兒玩具也可以放進槍套了。」

至於詳細的規格會在送貨時提供，部件的質素實在好得不能相信是官方製品，真想見一見那提供資金的企業。

肯特鎗店 羅拔·肯特

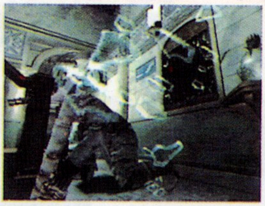




當JILL打算離開房間時，房內的通信器突然截聽到一段通信……

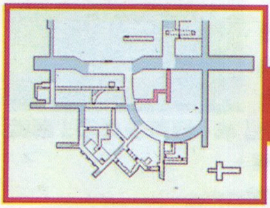
「混帳……小隊……被包圍了！……四周也沒有生還者……我是卡羅斯……請盡快支援……」

既然已經取回「開鎖鐵線」，那麼留在這裏也沒有甚麼用，似乎是時候離開警



署了，但當JILL經過114「黑房前通道」時，追跡者卻突然破窗而入，是否和他一戰是各位的自由，想逃的話只要逃回111「警署大堂」便可，但若想一戰的話，則要留意這次追跡者帶了飛彈發射器前來，被它擊中絕不有趣，3發便可「埋單」。



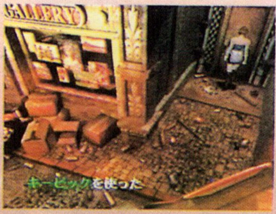


商店街 SHOPPING STREET



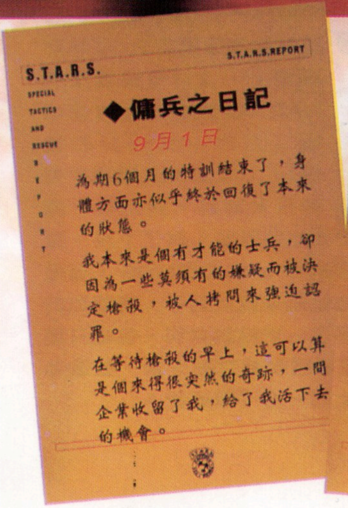


離開警署後，JILL利用「開鎖鐵線」打通了往21A「商店街後街」的路。調查路上那名軍人的屍體，會找到一份「手槍子彈」及FILE「傭兵之日記（傭兵の日記）」，接着可繼續來到218「商店街後街2」，這裏右邊的盡頭安裝了一條滅火喉，有了它或許可救熄109「垃圾路」的火，但這時滅火喉被固定在牆上，需要找到工具才能拆出來，



至於另一邊近門的位置則放了2株「藍色藥草」，可在中毒時拿來解毒之用。




S.T.A.R.S.　S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

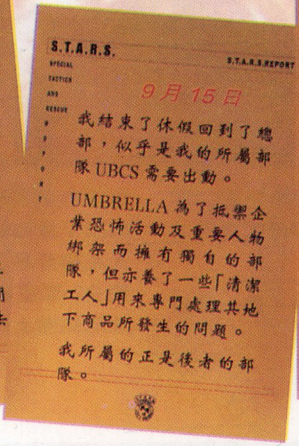
◆傭兵之日記

9月1日

為期6個月的特訓結束了，身體方面亦似乎終於回復了本來的狀態。

我本來是個有才能的士兵，卻因為一些莫須有的嫌疑而被決定槍殺，被人拷問來強迫認罪。

在等待槍殺的早上，這可以算是個來得很突然的奇跡，一間企業收留了我，給了我活下去的機會。


S.T.A.R.S.　S.T.A.R.S.REPORT

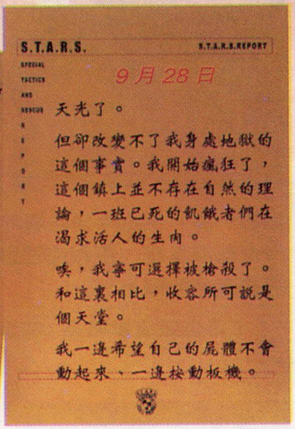
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

9月15日

我結束了休假回到了總部，似乎是我的所屬部隊UBCS需要出動。

UMBRELLA為了抵禦企業恐怖活動及重要人物綁架而擁有獨自的部隊，但亦養了一些「清潔工人」用來專門處理其地下商品所發生的問題。

我所屬的正是後者的部隊。


S.T.A.R.S.　S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

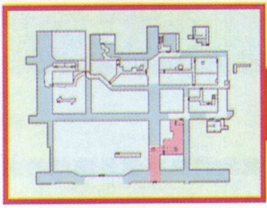
9月28日

天光了。

但卻改變不了我身處地獄的這個事實。我開始瘋狂了，這個鎮上並不存在自然的理論，一班已死的飢餓者們在渴求活人的生肉。

唉，我寧可選擇被槍殺了。和這裏相比，收容所可說是個天堂。

我一邊希望自己的屍體不會動起來、一邊按動板機。



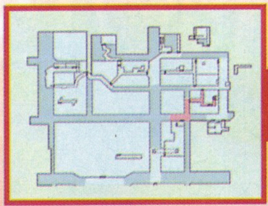
停車場 CAR PARK



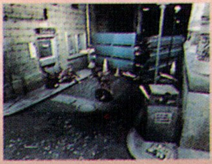
繼續往前走便會來到200「停車場前」，調查這裏的屍體會得到一份「彈藥粉B」，但就最好能先解決守在這裏的三匹喪屍犬。

再往前走便會來到201「停車場」，這裏亦發現了喪屍犬，而在第一個彎角前，有一輛正在叉電的私家車，調查之後便可得到一條「電線（電力ケーブル）」，房間的盡頭亦種了一些「藍色藥草」。

停車場的盡頭設置了一間21B「停車場辦公室」，這裏是那種有次元異箱及SAVE打字機的安全房間，而箱上放了一份「手槍子彈」，儲物櫃內就有「色帶」可供使用。

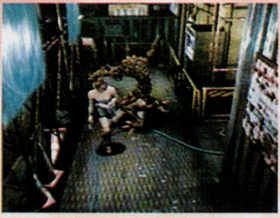


高級酒店前 EXCLUSIVE HOTEL



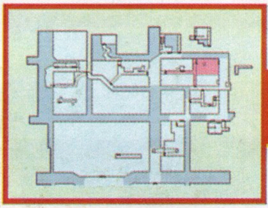
離開「停車場辦公室」之後會來到202「高級酒店前通道」，這裏正常來説會有三匹喪屍犬，由於到達這裏時是身處在通道中央，喪屍犬的動作又特別敏捷，所以最好自己走到通





道的一邊，然後再於攻擊時不斷按L1掣改變瞄準目標，否則便很容易被喪屍犬繞到死角攻擊。

「高級酒店前通道」前面，是一座建造中的高級酒店203「建築現場」，入口旁邊會找到MAP「DOWNTOWN之地圖（ダウンダウンの地図）」，而當JILL來到中央的分叉路時，突然有一頭「巨型跳蚤」跳了下來，這東西的名字叫DRAIN DEIMOS，喜歡出其不意地站起來撲向對手，而這裏的天花剛好吊了一些建築材料，各位只要按R2掣便可瞄準將它射下來，並取得地面屍體上的一份「彈藥粉A」。



餐廳 RESTAURANT





「建築現場」本來是可經升降機通往204「變壓站前通道」的，但因為升降機沒有電池開動，暫時只能從205「餐廳前通道」的出口離開。事實上，接下來各位到選擇先往211「餐廳」或210「報館大廈1F」的先後次序，會對接下來發生的事件有一定程度的影響，而本攻略所選擇的流程，則是根據能以特定順序取得所有FILE的方法來編排，由於以特定順序取得所有FILE後，會得到隱藏的FILE「JILL的日記」，所以就讓我們視這個是遊戲的主線故事吧。

來到205「餐廳前通道」後，可先看一看「開鎖鐵線」有沒有帶着身上，若然沒有的話，則可先進入206「餐廳後T字路」，這裏的途中會找到216「商店街儲物室」、一個有異次元箱及SAVE打字機的房間，入口旁邊還會找到一支「生銹手柄（さびたクランク）」，而架上亦放了一份「散彈」。

離開206「餐廳後T字路」之後，可









從後門進入211「餐廳」。在後門的旁邊，有一個可利用「開鎖鐵線」打開的櫃，放面放了一支「火鈎棒（火かき棒）」，而離開廚房範圍後，JILL會在餐桌上發現FILE「CITYGUIDE（シティガイド）」，至於廚房的地面上，則有一個通往下水道的入口。

JILL 利用剛取得的火鈎棒打開了下水道入口，正準備到下面調查一下時，旁邊卻傳來了一陣聲音……

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

◆ CITYGUIDE：市長的話

CITYGUIDE

～我們的城市與市長的步伐～

午安、各位市民！

RACCOON市良好的治安以及安居的環境，是大家有目共睹的。

RACCOON市是一個吸引了大家熟悉的環保企業 UMBRELLA 設置工場的都市。這企業更不惜資助了大量的資金在福利、公共設施的建設以及維持治安等各方面。

對於我擔任市長的第5年，1992年對 RACCOON 市來說是值得記念的一年。

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

在UMBRELLA的援助資金下，日漸破舊的市政府大樓得以修建，市內亦會興建現代化的全科醫院。

我為市鎮盡力下的功績受到認定，在市政府大樓建立起我的銅像也是這一年的事。

在超過三十五年前，我以一位技術人員的身份來到這市鎮，推動市鎮的電力化及開辦了路面電車服務。

前人的知識促進了 RACCOON 市的發展，令我們可以擁有充滿希望的今日。

我發誓會維持這傳統，為了市鎮的發展獻出自己的一切。

RACCOON CITY 市長

米高・華倫

JILL：「甚麼人？」

卡羅斯；「喂喂冷靜點，我不是喪屍啊。我是UMBRELLA的生化危機對策部隊UBCS卡羅斯伍長，小姐妳呢？」



JILL：「我叫JILL……你說你是UMBRELLA的隊員！？」

卡羅斯：「我們是為了拯救妳們這些市民而來到這裏的，只不過在降落後變得一塌糊塗吧。」

就在這時，附近傳來一陣可怕的怒吼，原來是追跡者再度出現了！

JILL：「是那傢伙呀！」

這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「逃進下水道（地下へ逃げ込む）」或是「躲在食堂中（食堂へ隠れる）」，本攻略中所採用的應付方法是「逃進下水道」，這樣JILL便會和卡羅斯先沿梯子爬進下水道，但這時各位實際上是處於另一個隱藏的分支裏面。若然你沿下來的梯子爬上去、又或是留在原處一段時間甚麼也不做的話，便要回到餐廳與追跡者交戰，但若然這這時你走到下水道的另一端，從那邊的通風口離開時，對往後部份劇情便會帶來影響（本攻略是選擇回到餐廳與追跡者戰鬥的）。



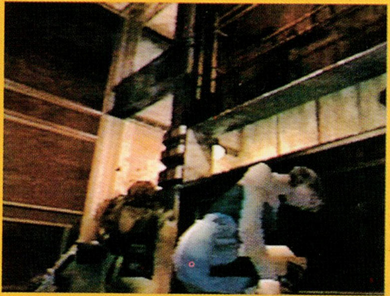


CHECKPOINT

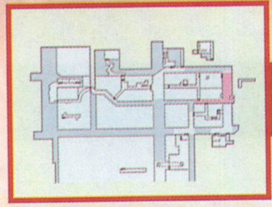
餐廳之戰的多種變化
種類：危機選擇



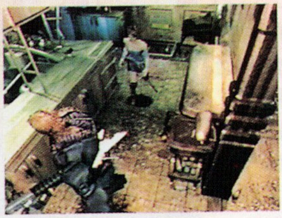
餐廳的戰鬥可算是整個遊戲中最複雜的一段故事，雖然攻略中選擇了「逃進下水道」的做法，但其實若選擇「躲在食堂中」的話，JILL便會引追跡者走近時引爆廚房，這可以暫時令追跡者暈倒，若你這時繼續留在餐廳內他便會復活，若在追跡者復活前從正門或後門離開均可結束這EVENT。



話說回來，若然你在追跡者接近時沒有在指定時間內選擇指令，便會直接和他戰鬥，這時各位可視乎自己的能力決定是否擊倒追跡者，但擊倒他與否，是會影響接下來JILL與卡羅斯之間的對話內容的。



餐廳前道路 STREET IN FRONT RESTAURANT



回到餐廳時，追跡者仍在這裏，雖然他本身是為殺S.T.A.R.S.而來，但對於開槍還擊的卡羅斯亦似乎抱有敵意，於是JILL便和卡羅斯一起合力對付這追跡者。雖説卡羅斯是CPU人物，體力似乎比JILL較多，在被擊中時仍是會受傷的，而且這一戰若然卡羅斯死掉的話，是同樣會視作GAMEOVER的！但始終以卡羅斯當自己的盾牌會是個不錯的戰法，只要並非只顧着看，而是實實在在地開火支援的話，要擊倒追跡者應會比平常稍易。

戰鬥結束後，各位可從餐廳的正門或後門離開（本攻略在正門離開），而JILL亦趁這機會希望從卡羅斯身上打探一些關於UBCS的事……

JILL：「……我有些事情是想問你的。」

卡羅斯：「我知妳定是想約我去街吧？」

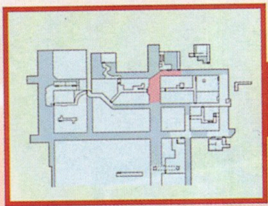
JILL：「我想知道的是UMBRELLA投入部隊的理由啊。」

卡羅斯：「是為了拯救市民吧。」

JILL：「你不要太過份啊，弄成這種事態的正是因為UMBRELLA啊！」

卡羅斯：「喂喂，我只是個傭兵吧，養狗的也不會向自己的狗解釋將飛盤叨過來的理由吧！？妳就是怎樣問我們關於雇主的事，也是毫無收獲的，不過，我們要救出平民的這個任務是千真萬確的。假如妳相信的話便和我們會合吧！好好想清楚了！」

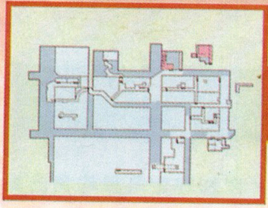
卡羅斯這樣説完之後便離開了。而JILL則順道調查了一下205「餐廳前通道」，這裏有一個噴水池，池邊放了2株「綠色藥草」，而牆上一邊設有一個書型的空間，寫着「給予知識」，而另一邊則放了一個「青銅製之指南針（ブロンズ製の羅針盤）」，不過這東西一取出便馬上會有水柱射出令你不能離開，因此只能暫時將它放回原處。



市政府大樓前

整理好裝備後可繼續來到207「市政府大樓前道路」，這裏有一個可通往208「市政府大樓」的門，但入口的寶石時鐘卻因為缺少了兩枚寶石而無法開鎖，雖然之前曾在警署內找到了一枚「藍寶石」，但只得一枚是沒有用的，倒是在入口旁邊的屍體會找到一份「手槍子彈」。





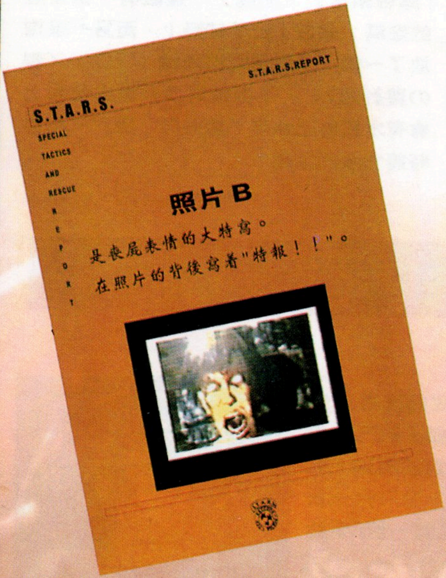
報館大廈 RACCOON PRESS



「市政府大樓前道路」的另一邊是可以通往210「報館大廈1F」的，若然各位在前往餐廳之前先到這裏的話，則會有多一些EVENT發生，但現在只會是單純地用來收集道具之用。首先，在電話亭旁邊的紙皮箱會找到「色帶」、另一邊有「急救噴劑」，而自動售賣機上有FILE「照片B(写真B)」，不過單靠這樣是不能走到上層的，各位要先將鐵梯子推至盡頭，然後爬上它開動總掣，這樣才能將防火閘升起。



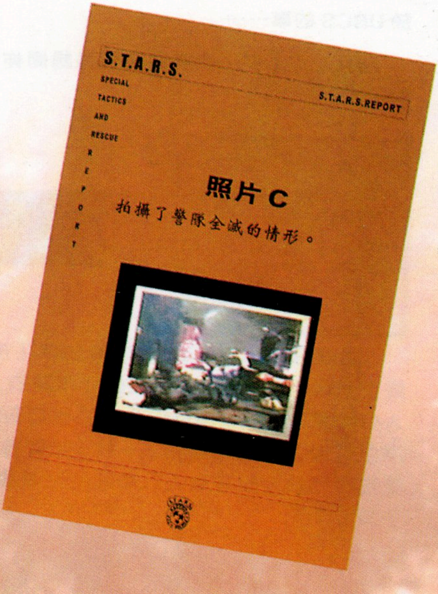
沿樓梯一直往上走，JILL來到了20F「報館大廈3F」，這裏同樣有一些喪屍出沒，而在離入口不遠的桌面上，會發現一枚「綠色寶石（緑の宝石)」，之後務必先取得桌上的FILE「照片C(写真C)」才取下房間盡頭的FILE「報紙記者之手記（新聞記者の手帳)」。


S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE
REPORT

照片B

是喪屍表情的大特寫。
在照片的背後寫着"特報！！"。


S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE
REPORT

S.T.A.R.S.REPORT

照片C

拍攝了警隊全滅的情形。

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

報紙記者之手記

終於被我找到了。是最近經常發生的獵奇事件「食人病」的現場。

這裏的人在不斷地咬死其他的人。

就正如一群餓狗一樣。

太殘忍了。

被啃着的手腕就像在雪櫃拿出來的火腿一樣。

最近鎮上的人間中會患上這樣的病，原因則仍未能確實掌握。難道是另一種世紀絕症？關於這一點我們之後會繼續探討的。

由於「食人病」經常在市區發生，終於也下令實施戒嚴令了。

現時RACCOON的傳媒全部都受到很嚴格的限制。

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

但我是不會那麼天真的。

因為我完全沒有打算去守口如瓶。

照計這種奇怪的病總不會是在全美國
中也有發生的，這附近一定會有甚麼
東西是其主因的。

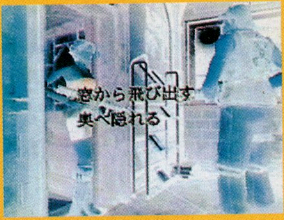
市鎮的外圍已被國家的軍隊所封鎖
着，這代表這個鎮已經是到了如此危
險的狀態了。市民大部份已經死清，
僅餘的生還者亦被病原體接觸過。我
相信無論如何也要避免全美國受此污
染的。

的確是個無可反駁的歪理，混帳！

發病也好被吃掉也好，兩者也沒有方
法逃生的。我會追尋真相直到死為
止。病原體的感染方法並非是空氣感
染之類，應該是某種更為直接的方
法。

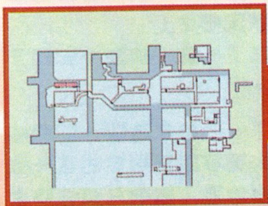
CHECKPOINT

到餐廳前先到報館的情況



若然各位在前往211「餐廳」之前先到20F「報館大廈3F」的話，那麼JILL和卡羅斯的初次相遇便會改為在這裏發生，這時追跡者同樣會像在「餐廳」時那樣出現，遊戲同樣會進入LIFE SELECTION部份，若選擇「跳出外邊（窓から飛び出す）」，兩人便會從報館的窗跳下去，往後有部份故事會出現特別變化，而若是選「躲在裏面（奥へ隠れる）」，追跡者會在走近時被爆風所傷，若沒有即使離開的話，便要和追跡者開戰，若沒有在限時內選任何行動的話，也是需要和追跡者戰鬥的。

和追跡者的戰鬥可分為戰勝及逃走兩種結果，前者在離開報館後會有較長的對話部份，後者則只會說說便算。



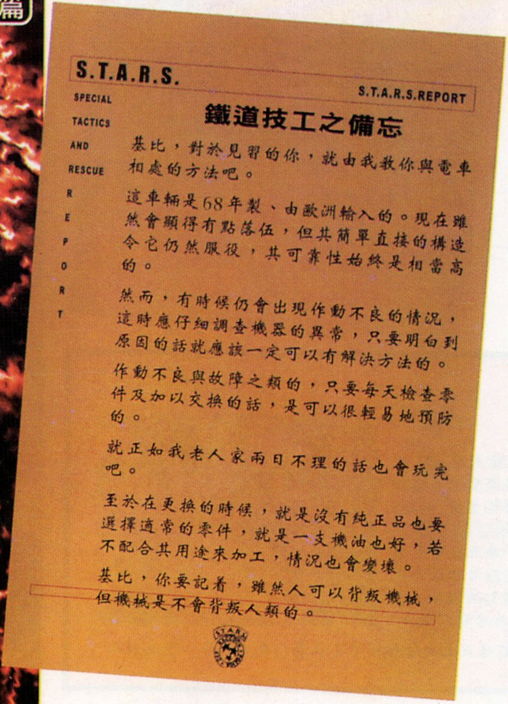
電車 CABLE CAR

先後將兩枚寶石安裝在寶石時鐘後，通往208「市政府大樓」的門終於打開，這時各位可先左轉來到209「泵設施前通道」，再往前走則會到達20A「記念碑前通道」，這裏在路旁的一個轉角位放了2株「綠色藥草」，取得之後便可來到20B「電車總站」。

一來到電車總站時，眼前已是一群喪屍犬，這時可按R2瞄準油鑵將牠們一次過幹掉，而門邊的屍體身上則放着一份「散彈」；爬過路障後會再遇上一隻喪屍犬，

再往前走便可從尾卡進入20C「電車」之中。

進入電車後調查尾卡，JILL除了找到FILE「鐵道技工之備忘（鉄道整備士のメモ）」外，亦發現這輛電車「電線」斷了、「保險絲」損壞，就連「混合機油」也用乾了……


S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

S.T.A.R.S.REPORT

鐵道技工之備忘

基比，對於見習的你，就由我教你與電車相處的方法吧。

這車輛是68年製、由歐洲輸入的。現在雖然會顯得有點落伍，但其簡單直接的構造令它仍然服役，其可靠性始終是相當高的。

然而，有時候仍會出現作動不良的情況，這時應仔細調查機器的異常，只要明白到原因的話就應該一定可以有解決方法的。

作動不良與故障之類的，只要每天檢查零件及加以交換的話，是可以很輕易地預防的。

就正如我老人家兩日不理的話也會玩完吧。

至於在更換的時候，就是沒有純正品也要選擇適當的零件，就是一支機油也好，若不配合其用途來加工，情況也會變壞。

基比，你要記着，雖然人可以背叛機械，但機械是不會背叛人類的。

當JILL打算繼續調查電車內的其他部份時，只見一名滿頭白髮（但並非年老白髮的那種）的軍人向着這邊走來，從他的軍服看來，這人似乎是卡羅斯的同伴……

JILL：「你也是生還的軍隊嗎？我見過你的同伴啊。」

列哥拉（NICHOLAI）：「……小妹妹妳是如何活下來的？」

JILL：「我和普通的市民不同，是S.T.A.R.S.的隊員啊。」

列哥拉：「S.T.A.R.S.？是RACCOON市警的特殊部隊嗎？」

這時列哥拉轉身離開，JILL卻發現在電車上有另一名受傷的軍人臥在椅上休息。

JILL：「……裏面有傷者在嗎？」

JILL走近一看，這名叫米克魯的人，身型比列哥拉略胖，而左邊腰部附近則似乎受過不輕的傷。

JILL：「傷得很重啊。」

米克魯：「糟，大家小心，牠們來了……！呃、開火、開火呀……不要分散！」

看來米克魯是夢見自己的隊員和喪屍們交戰時的情形。

JILL：「放心，冷靜點，很快便會好過來的了。」

JILL繼續走到前面的車卡，並再次遇上了卡羅斯。

卡羅斯：「終於想和我們合作了嗎，在這一帶仍生還的就只有我們了，多多指教吧。」

然而，列哥拉對JILL的態度卻有所不同。

列哥拉：「這女人不值得相信的……」

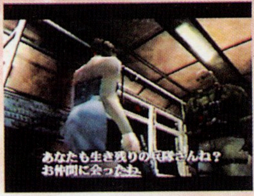
卡羅斯：「列哥拉軍曹，JILL是自己人啊。部隊現在就只剩下我、軍曹以及垂死的米克魯隊長，不同心合力的話不能擺脱這種狀況吧？」

列哥拉沉思了一會，終於亦認同了卡羅斯的説話。

列哥拉：「……先來確認一下戰略吧，我們接下來要移動至指定的直升機出發地點時鐘塔地區，我們只要在那處放出訊號的話，應該是會有回收難民用的大型直升機降落的。」

卡羅斯：「這可不是一條可以輕輕鬆鬆走去的路線啊。」

列哥拉：「最大的問題是火災地帶



阻隔着那個地區，因此我們要利用這輛電車，將它作為移動要塞來通過危險地帶。」

卡羅斯：「這個提意真不錯！」

列哥拉：「……好，各自着手工作吧。」

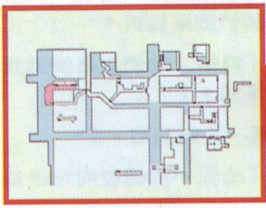
列哥拉說完這番話後便首先離開，而卡羅斯則有一件禮物要送給 JILL 的。

卡羅斯：「呃、JILL，妳穿起這個吧。」

卡羅斯送給JILL的，是一件可增加裝備數目的外套，令JILL可攜帶的道具數目從這時開始變成 10 個，而當 JILL 離開電車之前，亦可在坐位上找到一個「士巴拿（レンチ）」。

CHECKPOINT

在 LIGHTMODE 之中，由於 JILL 一開始時已能裝備 10 件道具，因此是不會出現這個劇情的。



電車站 CABLE CAR STOP

若然各位是帶有「電線」前來的話，不妨在離開「電車總站」之後馬上再次進入，這樣便會看見本已身受重傷的米克魯正在獨力抵抗一群迫近的喪屍。雖然米克魯成功擊退了喪屍的攻勢，但已令他傷上加傷……

JILL：「米克魯隊長！你這種狀態太勉強了！」

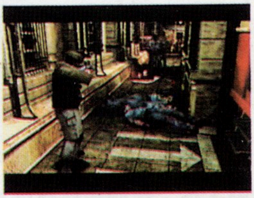
米克魯：「我的部下……全部都犧牲了。難道小小傷就可以睡了嗎！」



JILL：「他們也是UMBRELLA的犧牲者啊！」

米克魯：「不要亂發脾氣好嗎？妳可不要搞錯了……我們和那班傢伙其實沒甚麼關係的，沒有必要為他們賣命。」

JILL：「我知道了，所以我也來幫你們吧。」



JILL 將米克魯扶上了電車，讓他仰在座位上休息。

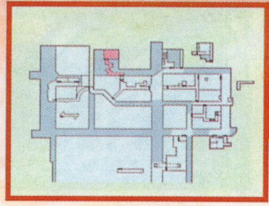
米克魯：「對不起……我實在太沒出色了。」

JILL：「你不用在意的，你是在戰鬥中受了傷的吧？」

米克魯：「我……令很多部下都……死掉了。」

JILL：「你現在應該甚麼也不去想，好好的睡一覺……」

之後便會回到正敘的故事流程之中。要開動電車，似乎還需要「保險絲」及「混合機油」才可，於是 JILL 便先回到208「市政府大樓」從分叉路的另一邊前往 20E「油站前通道」，希望可在油站找到有用的東西。

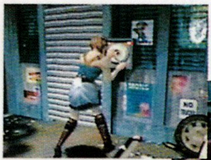


油站 GAS STATION

然而，油站這時已關上了鐵閘，JILL拿出六角型的「生銹手柄」試圖將鐵閘升起，手柄卻在途中斷掉，幸好JILL剛才取得了一個「士巴拿」，雖然是辛苦了一點，但總算能升起鐵閘進入20D「油站」之中。



卡羅斯：「JILL。」





當JILL進入油站之後，意想不到地卡羅斯亦來了這裏。然而，除了他們兩人外，他們還發現四周傳來了一陣陣陰森可怕的叫聲……

卡羅斯：「喪屍們正在集結起來。」

JILL：「嗯。我可以聽得出牠們愈來愈多了……」

當JILL打算繼續往油站內部調查時，卡羅斯發現環境似乎並不容許她這樣做……

卡羅斯：「JILL！」

JILL：「怎麼了？」

卡羅斯：「牠們來了！」

卡羅斯望向油站之外，發現一大群喪屍正不斷向他們這邊迫近！

卡羅斯：「混帳，牠們定是聞到我們的氣味跟着來的！」

JILL：「喂、冷靜點吧。」

卡羅斯：「給我一個機會向妳表現一下吧。」

JILL：「不要亂來吧！卡羅斯！！」



卡羅斯沒有聽JILL的勸告，拿着步槍衝出油站對付那些迫近的喪屍。至於JILL則應在這時來到房間的盡頭，這裏有一個冷藏庫，成功解除密碼三次後可得到「機油（マ

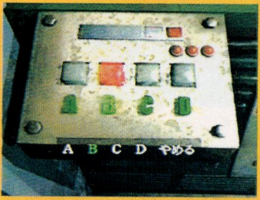
CHECKPOINT

變壓站內的喪屍群

種類：危機選擇

這電子鎖由「A、B、C、D」四個英文字母和相對的閃燈所構成，當玩者按動其中一個英文字母時，該字母和其相鄰的燈便會出現相反效果，例如若A的燈亮着而B燈關掉時按A掣，那麼A掣的燈便會關掉而B燈亮着。

至於解除這機關的方法，是要令燈只在亮着的那個英文字母上亮起，而取勝的關鍵是要先令目標字兩旁的燈亮起，那麼只要在這時一按目標的英文字，便能準確地亮起它。





シンオイル）」一樽。



當JILL取得機油打算離開時，油站內的車房突然冒出火花，這觸發了地面上的汽油發生爆炸，JILL雖然及時走開避過了火舌，但這裏始終是放滿易燃物品的油站，看見整個辦公室已被燃燒起來，JILL當然是馬上離開，但就在辦公室前的門邊，JILL卻發現了失去知覺的卡羅斯。



JILL：「卡羅斯！」

JILL看見卡羅斯毫無反應，還以為他已經遭遇不測，想不到卡羅斯這時卻清醒過來……



卡羅斯：「……喂，我還未死的啊。」

JILL：「你沒有事嗎！？」



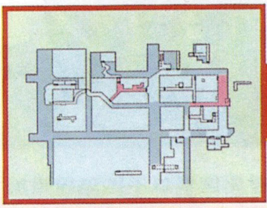
卡羅斯：「我沒有問題，只不過是有點倦吧。」

卡羅斯勉強地站了起來，顯然他所受的傷並不輕。



當兩人離開油站時，辦公室裏面的火勢已蔓延出來，儲存在油站地下油庫的汽油一下子發生大爆炸，幸好兩人總算能及時飛身避過爆風，但整個油站就因此付之一炬了。

JILL：「激氣，有點耳鳴呢，JILL，我繼續去找裝備了，說不定會在這前面找到的。」



市政府大樓 CITY OFFICE



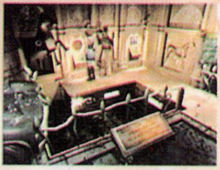
卡羅斯說完這番話之後便離開了，而JILL亦



隨後回到了208「市政府大樓」的範圍，在經過後院的門前時，數匹喪屍突然推開門衝了出來，在打倒他們後，可到達曾在FILES「CITY GUIDE」提及的市長銅像，若調查這銅像的話，會發現市長像手上的「青銅製之書（ブロンズ製の本）」是可以拿下來的，若加以調查這本書，會發現它有着「知識之書」之意。

看見這「知識之書」，大家相信也會想起那個設在205「餐廳前道路」的噴水池吧，於是JILL接下來便來到這裏使用「知識之書」，當這銅書裝好之

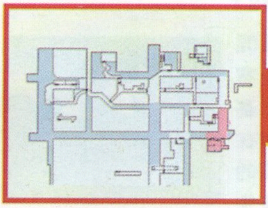




後，JILL再次嘗試取下旁邊的「青銅製之指南針（ブロンズ製の羅針盤）」，這次取下之後再沒有被水柱阻礙着離開，總算能成功取得這道具了。

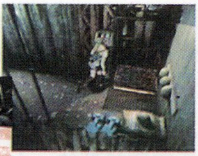
取得「青銅製之指南針」後，JILL回到了208「市政府大樓」市長銅像的位置，這次她將此指南針向銅像使用，變成手持指南針狀態的銅像因觸發了機關而自行旋轉，而JILL則在調查銅像的背後時發現了一枚「電池（バッテリー）」。





變壓站 ELECTRICAL SUBSTATION







這次取得電池則令人想起了203「建築現場」的升降機，當時因為沒有電池而無法開動，這次拿着電池前來，只要先將電池安裝在升降機旁的插頭位，便可開動升降機（走進升降機範圍按行動掣），來到204「變壓站前道路」，如無意外，這裏應會有大群喪屍，但因為在彎角位置有一炸彈，只要在喪屍迫近前先引爆它的話，應該是可以減少一些敵人的。

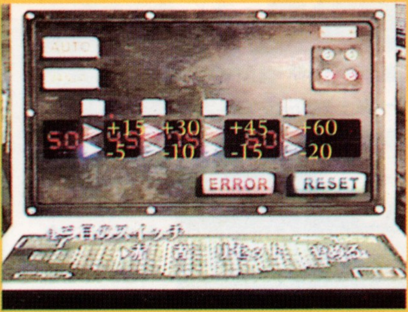


雖然看起來有兩個入口可進入變壓站，但這時是只能從213「變壓站入口」進入的。214「變壓站」裏面有着兩扇要以不同電壓來開啟的門，分別是以15V-25V開鎖的低壓區控制室以及以115V-125V來開鎖的高壓區控制室，然而，用以開動設施的變壓器這時設定了在自動模式，需要先到附近的輸電器改以手動模式操作才可，當以特定的方法按動變壓器的四個按掣，便能先後將低壓及高壓區的閘門打開，在低壓區控制室的架上，可取得一枚「保險絲（ヒューズ）」，而在高壓區控制室的櫃子內則可取得「麥林」或「榴彈發射器」，視乎之前在警察局S.T.A.R.S.的房間內取得了甚麼。

CHECKPOINT

變壓站內的變壓器

種類：固定機關

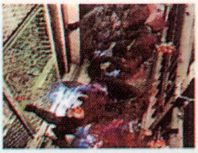


這裏的變壓器是以紅色（赤）及藍色（青）來對電壓作出調整，當經過四次調整後的電壓值達到15至25V時，低壓區控制室的閘門會打開，若然電壓值達到115至125V的話，則可開啟高壓區控制室的閘門。

至於實際的操作方面，初期的電壓會在50V的水平，按紅色掣的話可調高電壓，按藍色掣則可降低，而事實上，紅掣和藍掣在每一級所能增加或減少的電壓數目是固定的，各位可參考下圖：

由於這機關的變數值是固定的，每次來到時也可用相同的方法破解，因此若然你怎樣也破不了這機關的話，可考慮參考後頁的快速攻略篇。

不過，不論你是先進入哪一個控制室也好，當取得了該處的道具之後，在離開時便會發現213「變壓站入口」集結了一大群喪屍，這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「衝向後門（非常口に向かう）」或是「提高輸電器的輸出（送電器の出力を上げる）」，本攻略中所採用的應付方法是「提高輸電器的輸出」，這樣做會令喪屍像「燒炮杖」一樣連環爆開倒下，由於可節省大量子彈，所以是一個不錯的方法。



CHECKPOINT

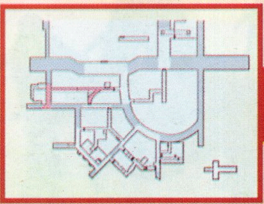


變壓站內的喪屍群

種類：危機選擇

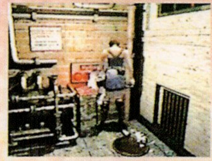


在這裏出現的選擇部份中，若選擇「衝向後門」的話，可直接經由另一個入口離開，但因為正常來說這時是仍未解決這群喪屍的，而且這時只進入了其中一個控制室，若然想取得另一邊控制室內的道具，便要花一定的時間及彈藥去解決這些喪屍才可。此外，若你沒有在指定時間內作出任何選擇時，喪屍們便會成功衝進變壓站之內，這是最費時失事的結果，無論如何亦要避免。

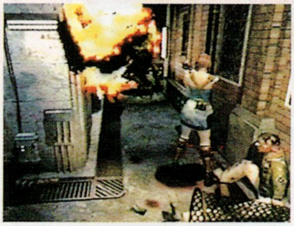


營業所前 IN FRONT OF OFFICE

離開214「變壓站」之後，可利用升降機回到203「建築現場」，然後沿202「高級酒店前通道」、201



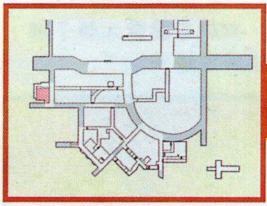
「停車場」及200「停車場前道路」回到218「商店街後街」，這次拿着「士巴拿」前來，走到通道盡頭在消防喉前面使用，終於成功拆了一條「消防喉（消火用ホース）」下來（取得之後便可將士巴拿棄掉），接下來便可來到因發生火警而有一直未能通過的109「垃圾街」，當把剛才得到的消防喉在牆邊的水喉位置使用的話，便能將火勢撲滅，沿着新打通的路可到達10E「垃圾





街出口（ゴミ路地抜け道）」，再前進則會來到10B「營業所前空地」，這裏在連接「垃圾街出口」的路口旁邊放了一個「四角型把手（クランク）」，但這一帶有着兩匹DRAIN DEIMOS看守着，由於牠們吐出的口水帶有毒性，因此要及早決定是擊倒牠們還是逃跑，千萬不要猶豫不決。





製藥公司營業所 SALES OFFICE

擺脫牠們後，便可進入設在街道盡頭的11B「製藥公司營業所」，一進入這裏時，只聽到裏面傳來一陣慘叫聲，JILL內進一看，發現列哥拉正在一名同屬UBCS的同伴屍體旁邊調查，從地面上的鮮血看來，這人大有可能是被列哥拉所殺的……

JILL：「……是你殺掉他的嗎？」

列哥拉：「對，這個人已經開始喪屍化，讓他留下只會帶來危險。」

JILL：「不過他應該還有意識的吧？」

列哥拉：「反正也是要殺，在變成喪屍前殺死的話倒可以射少兩槍。」

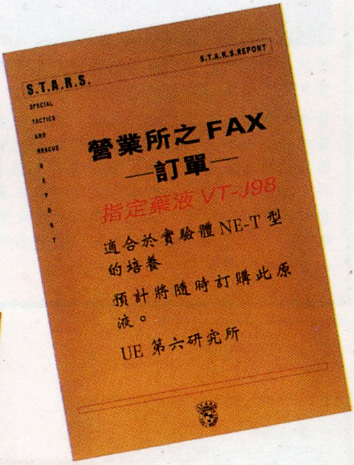
列哥拉接着便繼續埋首收集屍體的資料，不讓任何人騷擾他，這營業所內雖然有一個藥品保管室，但這裏的門是以電腦上鎖的，為了找尋有關門鎖密碼



的線索，JILL開始調查營業所的文件，結果先後在白板旁的辦公桌上和黑板旁的櫃子上找到「管理負責人之報告（管理責任者のレポート）」及「營業所之FAX（営業所のFAX）」這兩份FILE（不要弄錯取得的順序）。

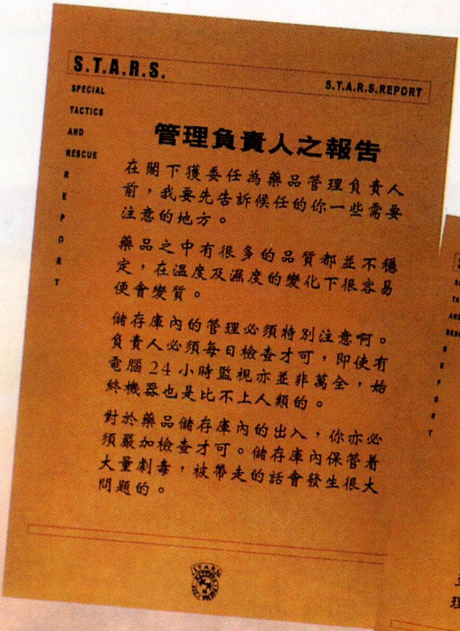





S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT
S.T.A.R.S.REPORT

營業所之FAX
—訂單—

指定藥液 VT-J98
適合於實驗體 NE-T 型的培養
預計將隨時訂購此原液。
UE 第六研究所


S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT
S.T.A.R.S.REPORT

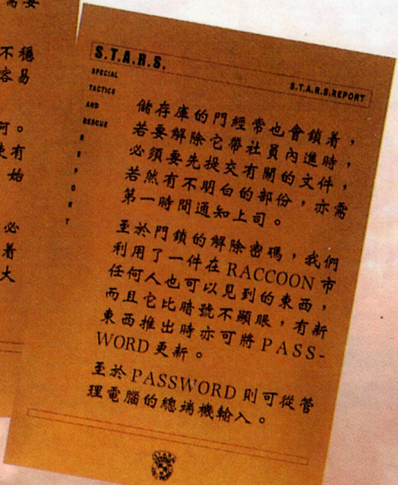
管理負責人之報告

在閣下獲委任為藥品管理負責人前，我要先告訴候任的你一些需要注意的地方。

藥品之中有很多的品質都並不穩定，在溫度及濕度的變化下很容易便會變質。

儲存庫內的管理必須特別注意啊。負責人必須每日檢查才可，即使有電腦 24 小時監視亦並非萬全，始終機器也是比不上人類的。

對於藥品儲存庫內的出入，你亦必須嚴加檢查才可。儲存庫內保管着大量劇毒，被帶走的話會發生很大問題的。


S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT
S.T.A.R.S.REPORT

儲存庫的門經常也會鎖着，若要解除它帶社員內進時，必須要先提交有關的文件，若然有不明白的部份，亦需第一時間通知上司。

至於門鎖的解除密碼，我們利用了一件在 RACCOON 市任何人也可以見到的東西，而且它比暗號不顯眼，有新東西推出時亦可將 PASSWORD 更新。

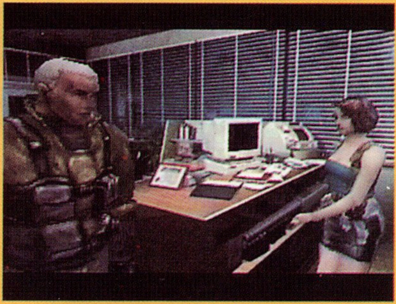
至於 PASSWORD 則可從管理電腦的總端機輸入。

CHECKPOINT

收集電車配件時的特殊變化

若各位在之前的故事中選擇先到餐廳、之後在追跡者出現時逃進下水道並從通道盡頭的通風口離開，又或是選擇先到報館，在追跡者出現

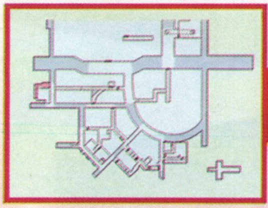




時跳窗而出的話，那麼在收集電車配件時，是會和平常有點不同的。

首先，當JILL來到20D「油站」時，會變成列哥拉跟了過來，而且他更在JILL取得機油後，因油站的大爆炸而失踪，而當來到11B「製藥公司營業所」時，則變成卡羅斯遇上正在慢慢喪屍化的隊友馬飛，最後卡羅斯雖然是開槍將他殺了，但那種心情和冷血的列哥拉明顯有很大分別，有興趣的人不妨試試。





藥品保管室 STOREROOM





在放置「管理負責人之報告」的地方，同時亦放着一個「遙控器（リモコン）」，按掣一看，電視上便播出了一個UMBRELLA新產品的廣告，「管理負責人之報告」中提到「藥品保管室」門鎖的密碼是RACCOON市任何人也看得見、有新製品推出時便可更新的東西，難道是指UMBRELLA在廣告中介紹的商品名稱？記下了名字之後，JILL來到旁邊的電腦將名字輸入，果然成功開啟了通往11C「藥品保管室」的門鎖。

CHECKPOINT

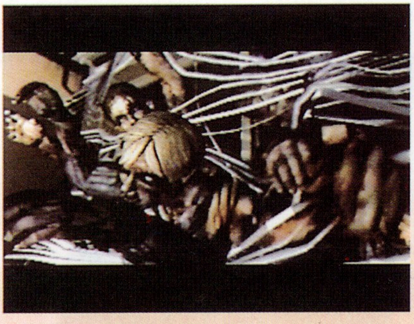
UMBRELLA的廣告
種類：不固定機關





在這裏會遇上的UMBRELLA廣告，共實並非是固定的，簡單來說就是必定要先看過一次廣告才能輸入PASSWORD。以在下試玩這麼多次的經驗來說，這裏會出現的廣告分別有「ADRAVIL」及「AQUACURE」。

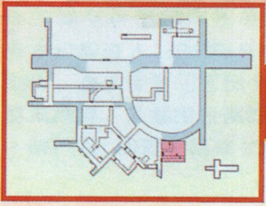
所謂的藥品管理室雖然亦存放了不少藥品，但就沒有甚麼是JILL所合用的，倒是在房間盡頭的架上，找到了一支「機油添加劑（オイル添加剤）」，原來之前在油站取得的機油就是欠了這東西，現在只要將「機油」與這「機油添加劑」混合，便會變成一種適合大型機械所用的「混合機油」，相信用這個是



能開動電車的，然而當JILL打算回程時，營業所外卻來了大批喪屍，JILL在聽到列哥拿一聲慘叫的同時，數匹喪屍已推開鐵門走進了藥品保管室，不過大家亦不一定需要和牠們硬拼，這時只要瞄準房間內的喉管開槍，從喉管噴出的氣體便會助你擊倒一定數的的喪屍，但開槍的時間不宜過早，否則喪屍未走到喉管前、氣體便已經噴完，此外亦要留意那些倒在地上繼續向你爬過來的喪屍……

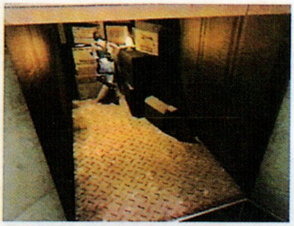






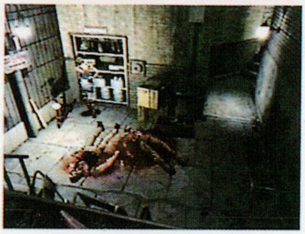
倉庫 STOREHOUSE

回到營業所時，已經看不見列哥拿的踪影，只見四周都被喪屍所包圍，相信他已經兇多吉少吧……不過在回去電車站之前，有一個地方是想回去看一看的，那就是JILL這次旅程的起點——101「倉庫」，不知道那裏的大叔是否還躲在那個貨櫃裏不肯離開呢？在回去倉庫的途中，當經過105「垃圾棄置街」的時候，若各位仍拿着那個四角型把手在身上的話，大可用來打開路邊的鐵閘，

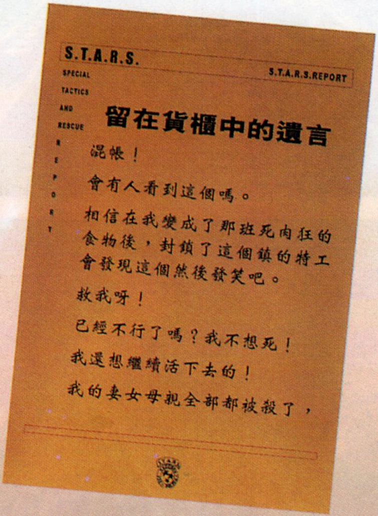


那裏放了一些適合榴彈發射器使用的彈藥，若經常會用這種槍的話最好先來這裏補充彈藥。





沿着各自的路線，終於也回到了倉庫，不過那位大叔似乎最後也離開了貨櫃，被喪屍們幹掉了，至於他原本用來躲藏用的貨櫃內，則放了不少彈藥，此外亦找到了一本FILE「留在貨櫃中的遺言（コンテナに残された遺書)」。



S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT
S.T.A.R.S.REPORT

留在貨櫃中的遺言

混帳！

會有人看到這個嗎。

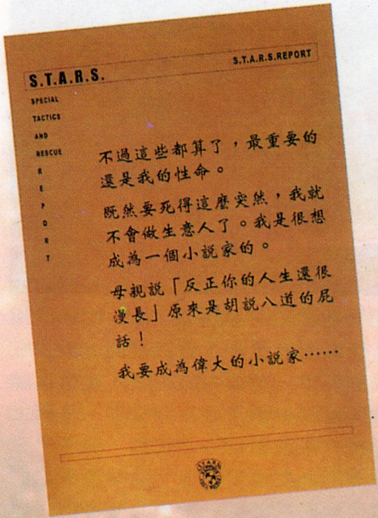
相信在我變成了那班死肉狂的食物後，封鎖了這個鎮的特工會發現這個然後發笑吧。

救我呀！

已經不行了嗎？我不想死！

我還想繼續活下去的！

我的妻女母親全部都被殺了，



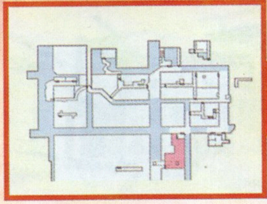
S.T.A.R.S.REPORT
S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

不過這些都算了，最重要的還是我的性命。

既然要死得這麼突然，我就
不會做生意人了。我是很想
成為一個小說家的。

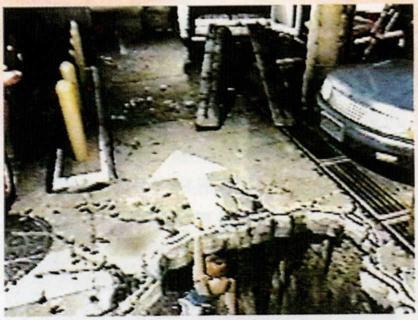
母親說「反正你的人生還很
漫長」原來是胡說八道的屁
話！

我要成為偉大的小說家……



停車場 CAR PARK

取得了貨櫃中的道具後，接着便可起程趕回電車站。在途經200「停車場前道路」時，一大群烏鴉從巴士裏衝出來，JILL並沒有特別的理會牠們繼續前進，然而，當經過201「停車場」的時候，周圍突然發生了輕微的地震，停車場的地面下陷了一個缺口，JILL及時抓住了邊沿位置不致給掉了下去，正當她





打算爬上來的時候，停在前面的一輛客貨車卻因為剛才的震動，令車尾的兩箱貨物向着這邊滑下來，這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「爬上來（よし昇る）」或是「跳下去（飛び降りる）」，本攻略中所採用的應付方法是「跳下去」，這樣便會及時跳進停車場下方的下水道中，避過給貨物壓中的危機。

CHECKPOINT

停車場的貨物

種類：危機選擇

這裏除了可選擇「跳下去」之外，亦可選擇較為簡單直接的「爬上來」，這樣的話JILL便會及時爬上來閃身避過兩箱貨物，更不會有任何副作用，可直接繼續遊戲，若然你希望以最短時間爆機的話，這會是個不錯的選擇。至於若然未有在指定時間內作出任何選擇時，JILL便會被滑下的貨物推進下水道，雖然之後的發展會和「跳下去」的選擇時一樣，但被貨物壓中的JILL卻會受到一定程度的損傷，絕對不值得。





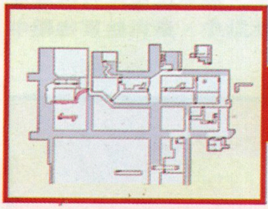
進下水道的JILL眼見已沒有辦法爬回停車場，於是便改為在下水道之中找尋其他的出口，不過當她沿下水道前進時，卻發現一條相當巨大的蟲！仔細一看，這其實只是一個空殼，相信是脫皮之後留下來的……但這亦暗示了這條蟲最低限度也有現時眼見的大小！而在空殼附近，原來還有着一大群小蟲在徘徊，牠們發現JILL便一起擁過來，有的更咬着JILL不放，不斷吸她的血，玩者要不斷按掣來掙脫，另一方面，這種蟲很可能就是靠這樣子吸血來進化成





如此巨大的東西……雖然這些小蟲耐久力不高，一槍已可收拾一隻，但因為牠們行動敏捷，瞄準並不容易，似乎逃跑會是更有效的做法。

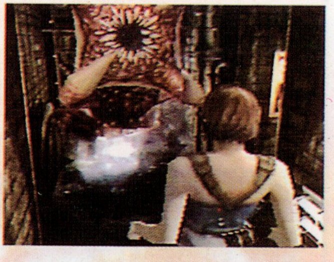
沿着下水道爬回200「停車場前通道」後，便可繼續向電車站前進；在經過208「市政府大樓」的分叉路時，「追跡者」有可能會再度出現，各位可視乎自己的方法來決定是否迎戰他，但就不要忘了在途經有異次元箱的房間時，將「電線」、「混合電油」及「保險絲」帶在身上，而餘下的空間則應盡量多帶彈藥及回復道具。



記念碑前道路 MONUMENT

本來還差一步就已經可到達電車站的了，但當來到20A「記念碑前道路」時，突然又再發生了在「停車場」出現的那種地震，JILL還隨下陷的路面一起掉進了下水道，到她醒過來之後，還未有時間找尋回到地面的路，眼前的牆壁卻已被一頭奇怪的生物撞破！是一頭巨蟲！這應該就是JILL在停車場下方見過的空殼主人了……

這巨蟲的名字叫GRAVE DIGGER，顧名思義即是「挖土者」一名，其前顎具有相當大的力量，事實上JILL亦不打算和這傢伙纏鬥下去，只是用來爬回地面的梯子電力不足，沒有辦法降下來；JILL於是先走到通道兩個分支處開啟緊急電力裝置（非常用電力供給機），但要留意GRAVE DIGGER會在你接近時開始從牆壁的洞鑽出來，因此一定要速戰速決，跑到電掣前開動

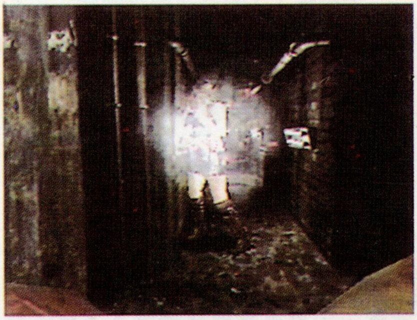


它們後馬上逃回直路（直路中央的一段是絕對安全的），當兩邊的電掣都開動了後，理論上梯子是可以降下來的，但GRAVE DIGGER這時會開始守在梯子旁邊的洞穴，而且在你攻擊時又會馬上退回牆壁，因此應先想辦法幹掉這麻煩的傢伙……

各位不妨參考以下的攻擊方式：1.先以正常速度走近梯子範圍，直至過了某特定距離引發GRAVE DIGGER出來；2.馬上使用180度轉身後退一、兩步；3.按R1掣瞄準GRAVE DIGGER開火；4.GRAVE DIGGER會在受了一次攻擊後退回牆中……各位只要重復使用1～4的程序，一段時間後便能將GRAVE DIGGER擊退（這一戰是不能將牠消滅的），只要那緊張的BGM靜了下來，便是戰鬥已告一段落的意思。

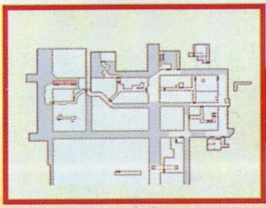
戰鬥結束後，可按掣令梯子降下，







然後便可利用梯子回到地面。經過一次又一次的障礙，JILL終於再次來到20C「電車」之中。這時米克魯仍仰在座位上休養，而JILL首先要做的，是將「電線」、「混合電油」及「保險絲」逐一安裝在尾卡的機械部份，當三樣東西都裝好了之後，卡羅斯亦剛好回到電車……



電車 CABLE CAR

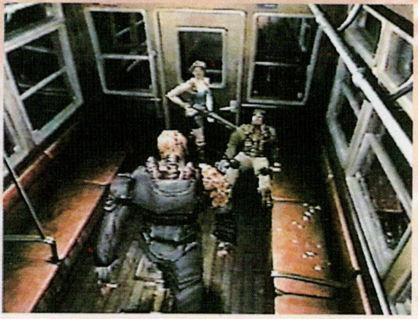
卡羅斯：「看來總算做好準備了。喂，這個給妳的。」

卡羅斯的手信原來是一份「火炎彈」，各位大可收下來備用。

JILL：「呃、我們出發吧……列哥拉他不會回來的了。」

卡羅斯：「是嗎……我去駕駛電車吧。」

接着JILL來到電車負責操縱的前卡，而卡羅斯亦跟着前來。



卡羅斯：「看來應該沒問題……」

電車終於成功開動了，然而過不了多久，車內卻發生了一陣激烈的震盪，而在尾卡的米克魯亦傳來了一陣痛苦的呻吟聲。

卡羅斯：「……米克魯！？激氣，到底在尾卡發生甚麼事了！？」

JILL 於是走到尾卡調查，只見本來仰在座位上的米克魯這時坐了在車門的旁邊……原來是追跡者進入了車卡之中！

各位這時可選擇是否與追跡者一戰，但事先聲明，這一戰實際上是沒有必要和追跡者硬拼的，因為即使你成功將追跡者擊倒也好，也是影響不了這一戰的最終結果的，最多亦只能夠多取一件追跡者身上的道具，反正只要在任何



時候沿車門回到前卡的話，便會進入 EVENT 部份，除非閣下所用的是無限發的特殊武器，否則還是一開始馬上 180 度轉身逃走吧。

米克魯：「JILL……快點離開這部電車。」

JILL：「米克魯！不要啊！」

JILL 知道米克魯是想掩護她離開，但米克魯有傷在身，加上追跡者有別於一般的敵人，因此希望能阻止他這想法。



米克魯：「……走呀！……快點！」



米克魯不理會 JILL 的勸告，開槍射向逐漸迫近的追跡者；然而，即使他射光了子彈，追跡者仍似乎是毫無損傷，還重重的一擊將他打向電車的玻璃，米克魯想拾回掉在地上的槍枝再戰時，卻被追跡者捉起摔向地上，米克魯知道自己再無勝望，決定與







敵人同歸於盡，取出一個M14特殊燒夷手榴彈拔去信管，整個尾卡即時被炸成粉碎，而追跡者亦被強烈的爆炸力彈出了車外……

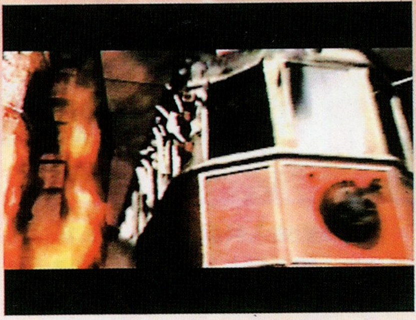
然而，米克魯的犧牲並不代表JILL的危機已告一段落。原來剛才的爆炸，已同時損壞了電車的剎車系統。

卡羅斯：「激氣，剎車掣壞掉了！」

隨着一陣激烈的震動，遊戲會再次進入LIFE SELECTION部份；各位可以選擇「從窗口跳出去(窓から飛び出す)」



或是「按動緊急剎車掣（非常ブレーキを押す)」，本攻略中所採用的應付方法是「按動緊急剎車掣」，然而電車這時已經不受控制，一直衝向時鐘塔的方向，直至撞毀了時鐘塔的外牆才停了下來。



這時JILL發現自己原來正身處時鐘塔外303的「庭園」，而卡羅斯則和她失散了，但一大群烏鴉一見到JILL的出現便瘋狂地向她攻擊，她只好先找地方暫避，然而時鐘塔的正門被反鎖了，只能以旁邊的側門來進入時鐘塔內部。

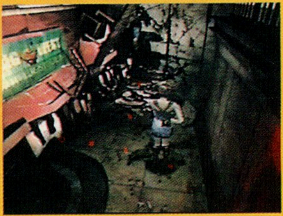


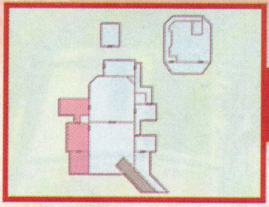
CHECKPOINT

電車內的選擇
種類：危機選擇

這裏除了可選擇「按動緊急剎車掣」之外，亦可選擇「從窗口跳出去」，這樣的話會令往後一段時間的攻略路線有所改變，到達時鐘塔時的位置會從「時鐘塔庭園」變成「時鐘塔寢室」，某些關鍵道具的位置亦會改變，不過因為從庭園開始會較適合取得FILE的最佳順序，因此初玩時建議大家也選擇這條路線。至於若然未有在限時之內作出任何選擇時，JILL便會自行按動剎車掣，故事會沿「按動緊急剎車掣」時的方式發展下去，亦不會有任何副作用出現。





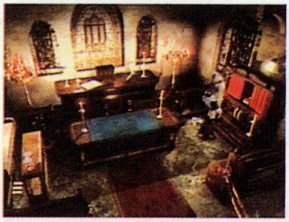


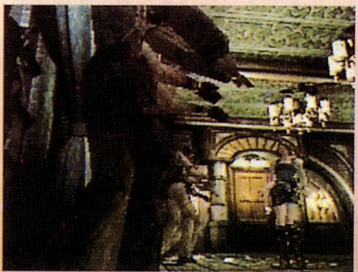
食堂 DINING ROOM

沿庭園進入時鐘塔後，JILL首先來到301「跳舞廳」。由於通往302「食堂」的門被鎖，她沿另一邊的門來到一個300「禮拜堂」，這裏是擁有異次元箱及SAVE用打字機的房間，各位大可先在這裏整理一下手上的道具。



在祭壇旁邊附有紅色布簾的櫃子中，JILL發現了一條「時鐘塔之鍵（時計塔のカギ）」，然而當她再次來到301「跳舞廳」的時候，會突然有五隻喪屍破窗衝進來，因此最好能事先裝備散彈槍之類的大範圍殺傷武器，而當JILL利用手上的「時鐘塔之鍵」進入302「食堂」後，她亦終於找回失散了的卡羅斯，然而他卻似乎有點不對勁……





JILL：「太好了，你似乎平安無事呢。」

卡羅斯：「……要活着離開這個鎮是不可能的。」



JILL：「已經來到這裏你還說甚麼了？」

卡羅斯：「他們一開始就沒有預計過我們可以生還的啊！那麼隨便說說的混帳回收計劃怎能信得過了！」



JILL：「現在我們只有相信這個了！」

卡羅斯：「反正也要成為喪屍的糧食，我最少也要自己決定甚麼時候死掉。」

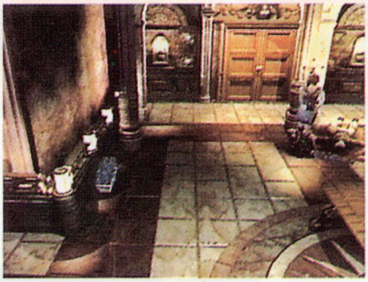
JILL看見卡羅斯這種態度再也無法忍受，上前給了卡羅斯一記耳光。

JILL：「你已經放棄了選擇死掉嗎！？」

卡羅斯：「沒有！……我只是不知

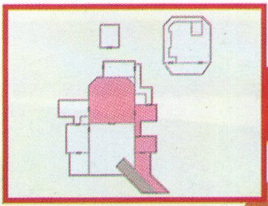
應該怎樣做才好啊！」

卡羅斯説完這番話之後便跑掉了，看來他正處於相當混亂的狀態……

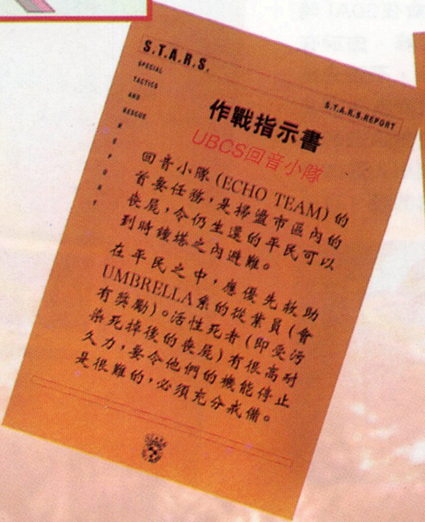


沿着「食堂」離開後，JILL來到了304「時鐘塔大堂」，這裏有一個UBCS隊員的屍體倒在地上，加以調查的話可先取得一支「地雷槍（マインスロアー）」，同時再得到FILE「作戰指示書（作戰指示書）」；地雷槍是今集新增的武器，其發射出來的小型炸彈，會在附在敵人之上一段短時間後爆炸，一般的喪屍一擊已能幹掉，但缺點是裝彈數較少（每次六發），亦不能在之前的數發未爆炸時裝上新的彈藥、否則便會令已射出的彈藥失效。





寢室 BEDROOM



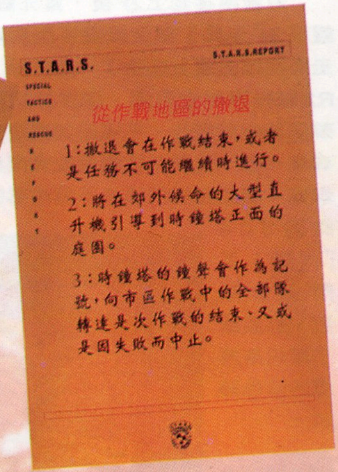
S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE
S.T.A.R.S.REPORT

作戰指示書

UBCS回音小隊

回音小隊(ECHO TEAM)的首要任務，是掃盪市區內的喪屍，令仍生還的平民可以到時鐘塔之內避難。

在平民之中，應優先救助UMBRELLA系的從業員(會有獎勵)。活性死者(即受污染死掉後的喪屍)有很高耐久力，要令他們的機能停止是很難的，必須充分戒備。



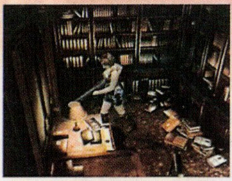
S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE
S.T.A.R.S.REPORT

從作戰地區的撤退

1：撤退會在作戰結束，或者是任務不可能繼續時進行。

2：將在郊外候命的大型直升機引導到時鐘塔正面的庭園。

3：時鐘塔的鐘聲會作為記號，向市區作戰中的全部隊轉達是次作戰的結束、又或是因失敗而中止。



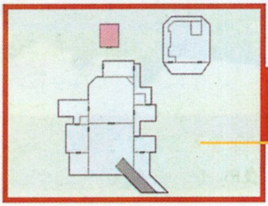
這大堂有一條可通往2F的樓梯，樓梯後的桌子上，則放了MAP「時鐘塔的地圖（時計塔の地図）」，旁邊亦有一支「急救噴劑」，而在比桌子更入的角落，則放了一部很古老的音樂盒，但它的旋律就似乎出現了問題（走音），聽起來怪怪的。



沿樓梯另一邊的側門進入，JILL來到了307「時鐘塔書齋」，這裏有着大群小蜘蛛，而桌子上則放了FILE「美術品之明信片（美術品の絵葉書）」，但暫時並不知道在其背後所寫的東西有甚麼意思。

接下來可沿「時鐘塔書齋」進入306「時鐘塔客廳」，這裏是另一個有異次元箱及SAVE用打字機的房間，從這裏繼續前進的話便會來到305「時鐘塔寢室」，一進入這房間時，旁邊的一個小櫃子的門便掉了下來，在櫃子中會找到另一條「時鐘塔之鍵」，若加以調查的話，則會知道這鎖匙的真正名字為「貝些路之鍵（ベゼルのカギ）」，不過當取得鎖匙而想離開房間時，一大群喪屍開始從火海之中走出來，反正那邊並不會有甚麼特別的道具，各位可直接先回到大堂去。

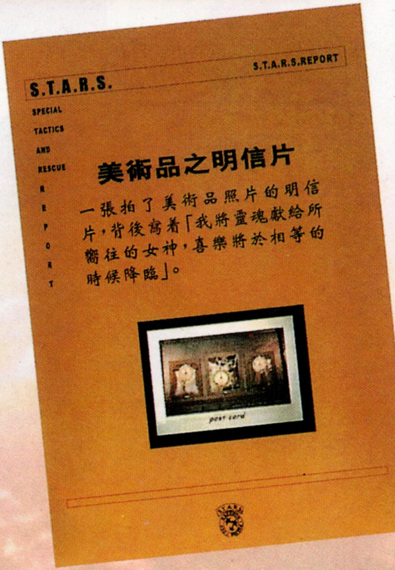




機械室 MECHANICAL ROOM

沿着樓梯登上2F後，首先會在30A「時鐘塔2F走廊」遇上數隻巨型蜘蛛，由於在走廊盡頭的牆上設置了一份炸藥，不妨先按R2掣瞄準將它引爆，這樣的話應該是能先擊倒其中兩隻的，不過就如過往曾遇過的大蜘蛛一樣，牠們在被擊倒後會爬出大量的小蜘蛛，若然在戰鬥途中不幸中毒的話，可先回到304「大堂」正門入口附近，那裏種了可用來解毒的藍色藥草。




S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE

REPORT

美術品之明信片

一張拍了美術品照片的明信片，背後寫着「我將靈魂獻給所嚮往的女神，喜樂將於相等的時候降臨」。

CHECKPOINT

從「時鐘塔寢室」開始時的變化

若然你在電車衝進時鐘塔的劇情中選擇了「從窗口跳出去」的方法，那麼JILL便會從305「時鐘塔寢室」開始時鐘塔內的故事。這時她可先從「時鐘塔寢室」旁邊的小櫃子找到一條「時鐘塔之鍵」，加以調查後，會証實這是「壹斯之鍵（リューズのカギ）」，接下來會經過有異次元箱及SAVE打字機的306「時鐘塔客廳」，而當來到307「時鐘塔書齋」時，JILL便會遇上卡羅斯……

JILL：「卡羅斯！」

卡羅斯：「大家都平安無事真是太好了，那麼我們再分頭行動吧。」



JILL：「客套話不多說了。」

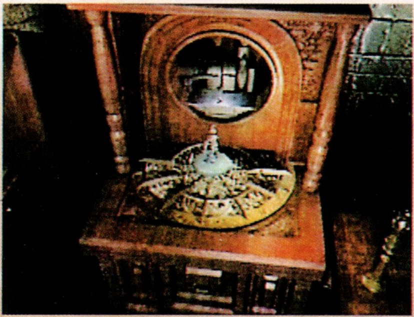
卡羅斯：「終於也只剩下我們兩人了，沒辦法吧。這個是給妳的。」

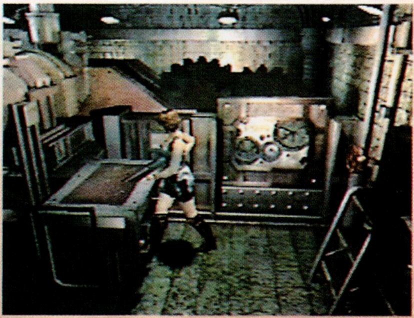
這時卡羅斯會送一份「冷凍彈」給JILL。

接下來JILL可經302「食堂」、301「跳舞廳」來到擁有異次元箱及SAVE用打字機的300「禮拜堂」，在祭壇旁邊附有紅色布簾的櫃子中取得可經調查証實為「之鍵（ベゼルのカギ）」的鎖匙，之後的劇情便基本上和「按動緊急剎車掣」進入時鐘塔一樣，同樣需沿樓梯登上2F，到30C「時鐘塔機械室」取得「時之神的首飾」……直至和追跡者在庭園的一戰為止。

通過「時鐘塔2F走廊」後會到達30B「時鐘塔眺望台」，這裏有一個可利用之前所得的「貝些路之鍵」來開啟的機關，JILL把鎖匙用來看看，只見一條鐵梯子便降了下來，至於這鎖匙亦因為沒有其他地方會用得上，各位大可將它棄掉。

沿鐵梯子爬上之後會來到30C「時鐘塔機械室」，這裏同樣有着異次元箱及SAVE用打字機，而在入口右邊的木櫃子上，可找到一個「銀色齒輪（銀の齒車）」，這東西似乎是用來開動異次元箱旁邊的齒輪機關的，但放進銀色齒輪後，只有下方的齒輪能順利轉動，似乎還需要某些調整才可開動機關……此外，在入口左邊的櫃子亦放了一部音樂盒，只要將各小節調節至適當的音色，音樂盒上方的蓋子便會打開，讓JILL取得一條「時之神的首飾（クロノスの首飾り）」。





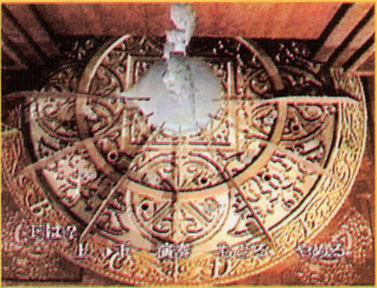
CHECKPOINT

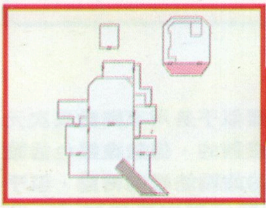
時鐘塔的音樂盒

種類：不固定機關

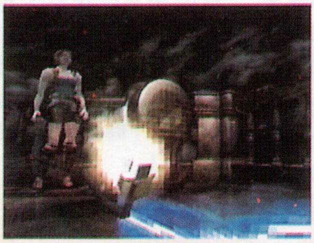
一來到這裏時，音樂盒首先會奏出一次完整的音樂，各位要記着每一節的旋律，接下來各位便要自行調節每一小節時的音色，調節的方法是先選定某一小節，然後選擇「上」或「下」的音色，認為適當便可選「次」來繼續下一小節，當A至F六個小節全部調節好之後，便可選「演奏」將整首音樂奏出，若然是正確的話，便能獲得一個「時之神的首飾（クロノスの首飾り）」。

不過，各小節的正確位置是每次玩也會不同的，因此在下亦無法在這裏告訴大家更簡單的解決方法，但相信這機關並不會阻各位太多時間的……





眺望台 BALCONY



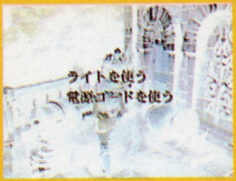
取得了「時之神的首飾（クロノスの首飾り）」後，JILL對這首飾加以調查，發現它有着一個細小的螺絲孔，於是將它和之前取得「之鍵」組合起來，果然成功地組成了一條「時之神之鍵（クロノスのカギ）」。

正當JILL回到30B「時鐘塔眺望台」，打算回1F的時候，追跡者再度出現了，這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「使用燈光（ライトを使う）」或是「使用電線（電源コードを使う）」，本攻略中所採用的應付方法是「使用電線」，JILL會拔出大型射燈的電源插頭，然後將插頭拋進濕了的地面上，就連強如追跡者的敵人，在高壓電力之下亦被電得不支倒地，各位亦可趁這機會取去從他身上掉下來的道具才離開。



CHECKPOINT

時鐘塔眺望台之戰
種類：危機選擇

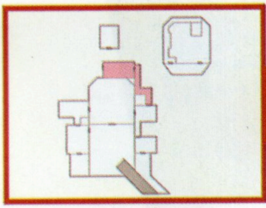


這裏除了可選擇「使用電線」外，亦可選擇以「使用燈光」來應付這情況，這時JILL會開動眺望台上的大型射燈，追跡者被這突如其來的強光照射，陷入了暫時性的失明狀態，更摔下了欄桿之下；雖然這樣做會導



致不能取得他身上的道具，但卻能避免之後受到的追擊，加上又不會對取得FILE的順序構成影響，所以有興趣的人亦可一試這方法。

不過，若然沒有在指定時間內選擇任何一種應付方法的話，便要在毫無優勢的情況下開始和追跡者戰鬥，因此無論如何也要避免這種情況的發生。



儲物室 CLOSET

離開眺望台回到30A「時鐘塔2F走廊」時，想不到追跡者已回復了戰鬥力



追至，JILL全力逃跑回到1F，總算能逃回307「時鐘塔書齋」，利用組合出來的「時之神之鍵」，JILL打開了通往308「時鐘塔走廊」的門（鎖匙在開門後可棄掉）；「時鐘塔走廊」內有數隻大蜘蛛，不過各位並不一定要和牠們硬拼，因為牠們攻擊的速度較慢，只要在牠們出手之前從牠們身邊跑過便可，萬一不幸中



毒，便要先回到「大堂」使用藍色藥草來解毒。



「時鐘塔走廊」會一直通往309「時鐘塔儲物室」。在門邊的角落有一名UBCS軍人及一名小女孩的屍體，從這名軍人身上的FILE「傭兵之筆記（傭兵の手帳）」來看，這支UBCS其實很可能也是這次事件的受害者之一……這裏雖然有一個可通往外邊的後門，但門前卻被一個大鐘所塞着，JILL的體力亦不足以推開它……

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

◆傭兵之筆記

9月26日

雖然作戰由開始到現在才不過是過了三小時，但我隊中的生還在就已只剩下我和拍檔亨貝倫了。

實在是難以想像。喪屍的數目和作戰講解時完全是兩回事，這個鎮已經完全地死掉了！

我們雖然是注射了病毒的抗體，但在如此污染的環境下，仍然會有感染的危險。

難道今次不能活着回去了嗎。

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

9月27日

我為了活下去而打醒十二分精
神，終於亦能到達時鐘塔了。我
們都是拼了命的，為了能活下
去，我們從受傷的同伴身上奪取
他們的武器，又以市民為誘餌去
擺脫危機。我們自小開始，就已
經是這樣子在戰場中求生的了。

這時候，有一個女孩子出現在我
的眼前，她是這個鎮的生還者。
這女孩子在我眼前望着她那餓死
了的妹妹。

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

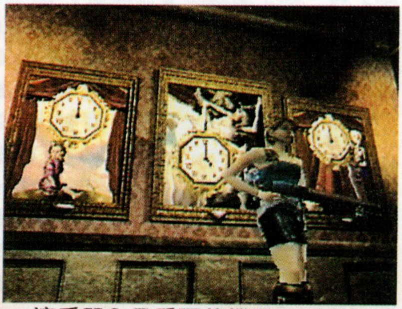
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

9月28日

我原本是打算馬上離開的，但這女
孩卻沒有這打算。

她說和她一起的父親，亦說過不會
離開自己妻子安息的這個鎮。我無
論如何亦希望能救回這個女孩子，
但亨貝倫卻怒叫着「只要我們能活
下去便可以了！」。嗯，平常的話
的確是這樣的，但對現在的我來
說……

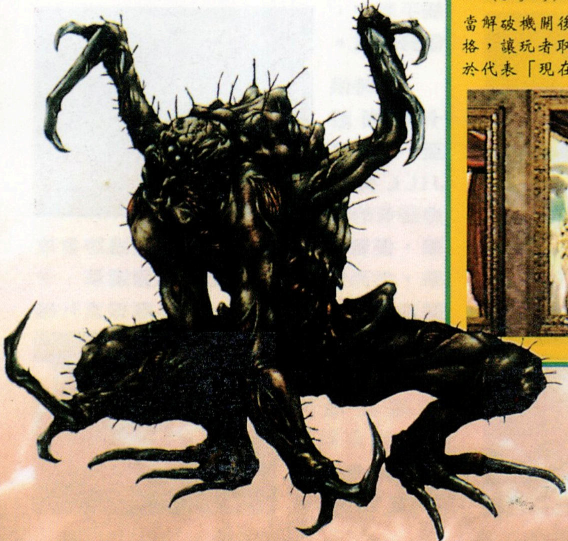
這座時鐘塔很快亦會變成危險地區
的了，不過，我已經不再想犯這種
過錯了。



這房間內最重要的機關，是三幅時之女神的時鐘畫及三個女神像，這裏的破解方法，其實已在FILE「美術品之明信片」中暗示了出來，各位要令中央「現在之女神」的時鐘畫和其餘兩幅一樣變成12時，這樣時鐘的暗格便會打開，露出藏在背後的「金之齒輪(金の歯車)」。

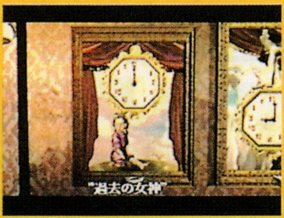






CHECKPOINT

時之女神的時鐘畫
種類：不固定機關



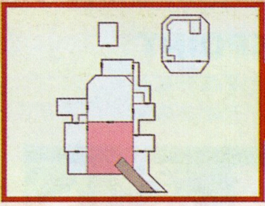
在時之塔的儲物室內，一共設置了三幅時鐘畫，它們從左到右分別代表着「過去」、「現在」和「未來」，而同時在房間的另一邊，則有三個巫女像分別放了一枚「琥珀之玉」、「黑耀石之玉」及「水晶之玉」，這三枚玉石對於時鐘畫各有不同的效果，而這裏的目的是令中間代表「現在」的時鐘畫變成12時正的狀態。



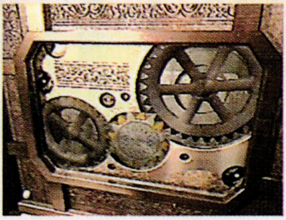
以時鐘畫來說，「過去」、「現在」和「未來」分別有着「－」、「＋」、「×2」的效果，而「琥珀」、「黑耀石」及「水晶」則代表了「3」、「2」和「1」。若「現在」的時鐘畫最初所指的是9:00，那麼便要將「黑耀石」放在「過去」的時鐘、「琥珀」放在「現在」的時鐘、而「水晶」放在「未來」的時鐘，出來的結果便會是9:00－（2小時）＋（3小時）＋（1×2小時）＝12:00。



當解破機關後，代表「現在」的時鐘畫便會露出暗格，讓玩者取得一枚「金之齒輪（金の歯車）」，由於代表「現在」的時鐘畫每次也會以不同的時間開始，因此基本上這裏是要靠大家動動腦筋的。



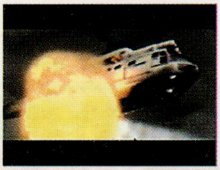
庭園 COURTYARD



取得「金之齒輪」後，可再度回到3F的30C「時鐘塔機械室」，然而單靠「金之齒輪」亦只能令其中一邊的齒輪轉動，這時JILL想到可將兩個齒輪組合起來，結果成功組成了一個「時之神之齒輪（クロノスギア）」。











利用這個齒輪，JILL成功開動了時鐘塔響鐘的部份。時鐘塔的鐘聲響起，亦即代表UBCS的作戰結束，JILL於是利用異次元箱整理好手上的道具離開（最好SAVE……）。

雖然卡羅斯曾一度對這次回收行動抱有疑問，但當JILL回到時鐘塔庭園時，一部大型的軍用直升機的而且確出現了……



JILL：「來了嗎……這裏啊！終於也結束了……」

正當直升機開始減慢速度準備降落在庭園內，JILL以為一切也可告一段落時，卻想不到突然有人以飛彈發射器瞄準了直升機，射出的飛彈毫不留情地將直升機炸個粉碎，這人正是追跡者！



追跡者從塔頂跳了下來，JILL更不小心被他的觸手刺中，傷勢嚴重。



這時候卡羅斯趕至，他見JILL受到追跡者的襲擊，便奮不顧身地拿着步槍向追跡者攻擊，然而追跡者以手上的飛彈還擊，卡羅斯被炸得倒在地上（可以擊毀直升機但殺不了人？），但他仍瘋狂地開槍，結果擊中了追跡者手上的飛彈發射



器，爆炸力令追跡者倒在地上，卡羅斯亦因為受傷太重而暈倒過去，但追跡者這時已回復戰鬥力再度展開攻擊，JILL只好以受傷的狀態來迎戰。

這已經不知是JILL和追跡者之間的第幾次戰鬥了，然而過往每次交手時，想逃走的話總是可以逃得掉的，但今次就再沒有地方可以避，必須和他確實地來一場決鬥。對JILL來說，這一戰是非常不利的，因為這時她身上中了追跡者的病毒，身體狀況只會以「VIRUS」來顯示，根本就不能清楚地知道自己所受的傷有多重。



除非各位是用火箭發射器之類的武器來應戰，否則總不能擊中一兩次便收拾了追跡者的，因此閃避再攻擊是這一戰的基本動作，幸好交戰的地方有一定的大小，可以有足夠的空間讓JILL去閃避，但各位仍應小心不要把自己迫進死角作戰，這樣即使你作出了閃避動作也好，亦會因沒有足夠地方閃避而硬生生被追跡者捉住的，此外亦應盡量以一個看得見追跡者的視點作戰，這樣才能看準他出手的一刻閃避。

吃了JILL的無數重擊後，強如追跡者亦終於支持不住，一步一步的步向火堆後倒下……



JILL：「卡羅斯……」

JILL本想走到卡羅斯那邊，但她的身體已經不容許她這樣做了。

過了一會，卡羅斯終於回復了意識，雖然他身受重傷，但他似乎更關心JILL的傷勢。

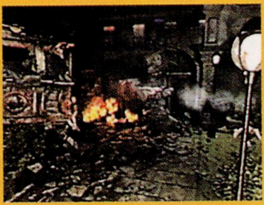
卡羅斯：「JILL！！JILL……」

卡羅斯抱着倒在地上的JILL，希望她能盡快清醒過來。

卡羅斯：「混帳！不要死啊，JILL……JILL！」

CHECKPOINT

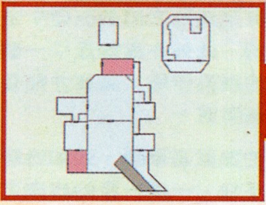
從「時鐘塔寢室」開始時的變化



若然你在電車衝進時鐘塔的劇情中是選擇「從窗口跳出去」的方法，那麼在庭園與追跡者的一戰中，卡羅斯便不會出現，而追跡者手上的飛彈發射器亦不會被毀，因此戰鬥方法亦會有所改變，追跡者除了近距離的攻擊外，亦會從遠距離發射飛彈，由於飛彈的破壞力很大（理論上不應該有人可以中彈而不死……），被飛彈擊中三次之內（！？）最好回復，不過在戰鬥中追跡者有時是會自行掉下飛彈發射器來向你攻擊的，但就不一定會出現這情況。

至於卡羅斯去了哪裏呢？這傢伙原來要到戰鬥結束後才會出現，應真夠朋友……

卡羅斯：「JILL！！JILL……你振作點呀！激氣，我真是太沒用了……對不起，我救救妳，請妳醒來吧，JILL……JILL！」



禮拜堂 CHAPEL

10月1日 晚上

外邊響起了陣陣雨聲，我到底是否仍然生存呢……

JILL從昏迷中清醒過來，發覺自己正身處時鐘塔內禮拜堂的祭壇上，而卡羅斯就在身旁照顧着她……

JILL：「卡羅斯？」

卡羅斯：「現在和上一次剛好相反了。妳不用擔心，這間禮拜堂是很安全的。」

JILL：「我知道自己已經感染了病毒……」

卡羅斯：「喂，振作點！」



JILL：「不要緊，一點痛楚也沒有的，不過就很害怕……雖然有痛楚的話會很辛苦，但最少可以令意識淺一點。」

卡羅斯：「JILL，不要放棄呀，一切包在我身上吧。妳不可以向這些臭病毒投降的。」

若然在離開之前再度與JILL談話的話……

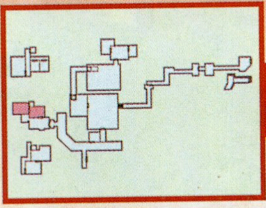
JILL：「如果我變成了喪屍的話……請你將我了結吧。」



由於JILL身受重傷，所以接下來的一段故事將會暫時以卡羅斯為主角。雖然操作上他和JILL並沒有分別，而且在HP方面亦似乎比JILL還要稍高，但卡羅斯並不能使用JILL之前放在異次元箱內的任何道具(小刀及無限發特殊武器例外)，因此各位只有靠他手上的武器來進行遊戲。

卡羅斯的主武器是M4A1突擊步槍，這東西的好處是能在短時間內製造大量損傷，同時亦能阻止敵人迫近，其子彈會以%的方法來顯示，當射至0%的話便不能再用，至於「傭兵用手槍」則和JILL慣用的M92F分別不大，適宜用來對付一些行動較慢的敵人。

卡羅斯雖然口口聲聲說要救回JILL，但事實上他也是毫無頭緒的。不知各位還是否記得這時鐘塔儲物室的後門是還未被打開的呢？當時因為JILL不夠力推開大鐘，這次換成卡羅斯的話，結果又可能不同了。不過通往儲物室的路並不是安全的，很多房間都有喪屍或其他敵人看守，不過除了302「食堂」外，只要全力往前走，其他地方的敵人都是可以避過不去交手的，保留多些子彈應付接下來的戰鬥吧。



醫院辦公室 OFFICE

以卡羅斯的氣力，果然成功推開了「時鐘塔儲物室」內的大鐘，卡羅斯亦因此可以從後門來到400的「公園路」，這條路往右走是通往公園的，不過到公園去大概亦不會找到救JILL的方法，加上通往公園的門被鎖着，需要有「開鎖鐵線」才可，但這是JILL的東西，所以目的地應該是左方的醫院。



進入醫院後首先會來到402「醫院大堂」，這裏亦和其他地方一樣，遍佈了病人和醫務人員的屍體，這時從大堂的角落傳來了一陣喪屍的叫聲，正當卡羅斯看着這喪屍慢慢走出來的時候，卻有一頭怪物搶先一步出現，更同時將喪屍的頭斬了下來，這種怪物正是經UM-BRELLA進一步研究下培育出來的生物兵器「獵殺者β」，幸好卡羅斯有步槍在手，只要用這個的話，是可在較遠距離將牠們擊倒的，但仍要小心被他們避過你的第一擊，而在獵殺者出現的角落，則種了兩株「紅色藥草」，各位可先取得它留待與綠色藥草混合。











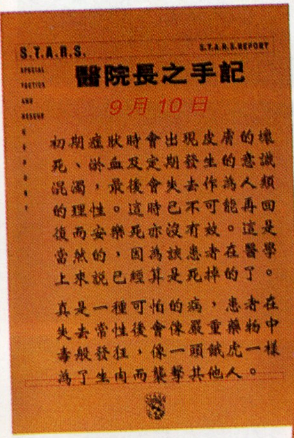
解決了獵殺者之後，可經大堂來到403「醫院辦公室」，這裏是有異次元箱及SAVE打字機的房間，打字機旁放了「色帶」一份，而房間內的櫃子上則可取得「急救噴劑」一支。



經「醫院辦公室」可來到404「醫

生休息室」，這裏除了可在醫生屍體旁的地面拾得FILE「醫院長之手記（医院長の手記）」外，桌子上會取得一部「卡式錄音機（テープレコーダー）」，而房間角落的儲物櫃內則放了一份「手槍子彈」，旁邊的告示板上可得到「醫院之地圖（病院の地図）」，而門邊的櫃子則有「藍色藥草」一株。





S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

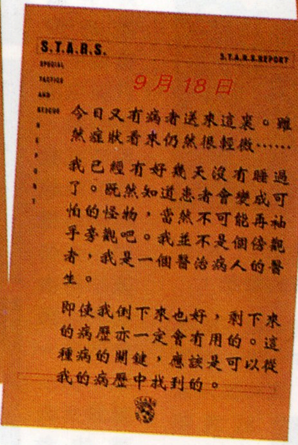
SPECIAL TACTICS AND RESCUE

醫院長之手記

9月10日

初期症狀時會出現皮膚的壞死、淤血及定期發生的意識混濁，最後會失去作為人類的理性。這時已不可能再回復而安樂死亦沒有效。這是當然的，因為該患者在醫學上來說已經算是死掉的了。

真是一種可怕的病，患者在失去常性後會像嚴重藥物中毒般發狂，像一頭餓虎一樣為了生肉而襲擊其他人。



S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

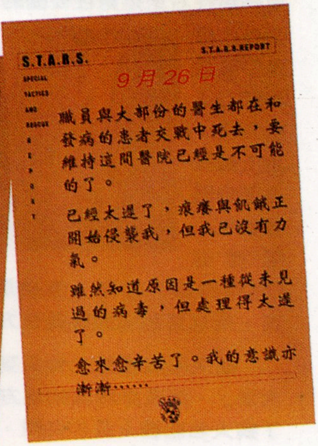
SPECIAL TACTICS AND RESCUE

9月18日

今日又有病者送來這裏。雖然症狀看來仍然很輕微……

我已經有好幾天沒有睡過了。既然知道患者會變成可怕的怪物，當然不可能再袖手旁觀吧。我並不是個傍觀者，我是一個醫治病人的醫生。

即使我倒下來也好，剩下來的病歷亦一定會有用的。這種病的關鍵，應該是可以從我的病歷中找到的。



S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE

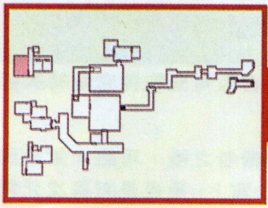
9月26日

職員與大部份的醫生都在和發病的患者交戰中死去，要維持這間醫院已經是不可能的了。

已經太遲了，痕癢與飢餓正開始侵襲我，但我已沒有力氣。

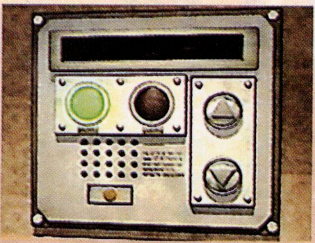
雖然知道原因是一種從未見過的病毒，但處理得太遲了。

愈來愈辛苦了。我的意識亦漸漸……



資料室 REFERENCE ROOM

在「醫生休息室」內，有一部可通往醫院各層的職員專用升降機，但升降機卻採用了一種聲紋辨認的門鎖系統。想起在房間內剛好找到一部錄音機，於是便先按下聲紋辨認裝置的掣，然後便播出錄音機內的聲線，既然那是醫生的聲音，門鎖亦因此得以解除。





進入升降機後可選擇前往「4F」或「B3」。到這兩層的先後次序，會影響其後一些事件的內容，在下則仍然會採用最佳FILE取得順序為基礎，在這裏先到4F。

來到4F後，首先可來到408「資料室」，但剛步入這房間，卡羅斯便聽到一陣槍聲，同時聲到房間內有人大叫：「不要開槍！」

卡羅斯來到房間的角落，竟然遇上了早以為已經死掉了的列哥拉！



卡羅斯：「列哥拉，你還活着的嗎！」

列哥拉：「……你看見了嗎。」

卡羅斯望向牆角，發現





了一名UBCS的隊員中槍倒在地上，很明顯開槍的人就是列哥拉！

卡羅斯：「你到底是甚麼人？」

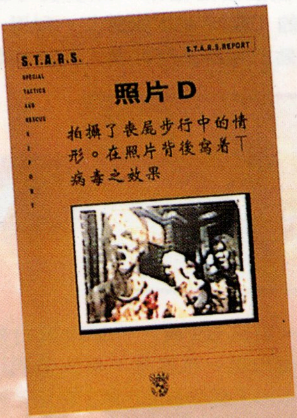
列哥拉：「我是個監視員，至於詳細的事、你沒必要知道的了。」

列哥拉突然用槍指向卡羅斯！但這



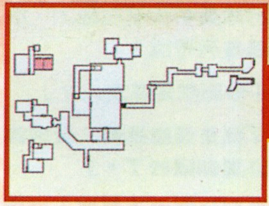
時倒在地上的UBCS隊員，以最後的力氣取出了一枚手榴彈，兩人於是第一時間逃走，卡羅斯一個側滾翻閃往房間的另一邊，而列哥拉則「神勇」地跳窗逃走（這裏好像是4F……）。

在資料室的另一邊，有一個以小瓶子放滿實驗標本的房間，在這裏的桌子上，除了可得到一條「病房之鎖匙（病室のカギ）」外，亦同時可取得FILE「照片D（写真D）」。


S.T.A.R.S.　S.T.A.R.S.REPORT

照片D

拍攝了丧屍步行中的情形。在照片背後寫着T病毒之效果



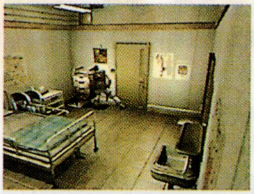
病房 ROOM 401, 402



離開資料室後，接着可先來到407「醫院401號房」，裏面一般來說會出現喪屍或SLIDING WORM，若是喪屍的話，他們會在你移動至轉至另一視點時才開始活動（之前即使攻擊亦無效），但若是SLIDING WORM的話，便要在進房的同時開始攻擊才可。

這間「401號房」會有一名醫生的屍體在門邊，調查他的話會得到一張寫有某個三位數字的紙，各位必須記下這數字，此外亦要留意房間內的擺設，記下在哪一個角落放了一台有多個抽屜的鐵架，然後便可到旁邊406的「醫院402號房」，利用「病房之鎖匙」可將房門打開，而這鎖匙在開門後亦可馬上棄掉。

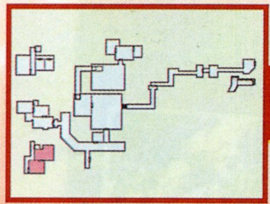




「醫院402號房」的構造和「401號房」差不多，但床的位置則可算是剛好相反，這時各位首先要做的，是將那台有多個抽屜的鐵架推至和鄰房相對的位置，例如若在「401號房」是進門後的右上角，在「402號房」便是進門後的左上角；若然在「401號房」是進門後的左下角，那麼在「402號房」便是進門後的右下角。

當推動鐵架至正確的位置後，牆上的壁畫便會掉下，露出一個小型冷凍夾萬，而「401號房」所取得的三位數字，便是用來打開這夾萬的密碼，開啟夾萬後，可取得放在裏面的「疫苗素劑（ワクチン素剤）」，這樣，在4F的工作便全部完成，可回去以升降機前往B3了。





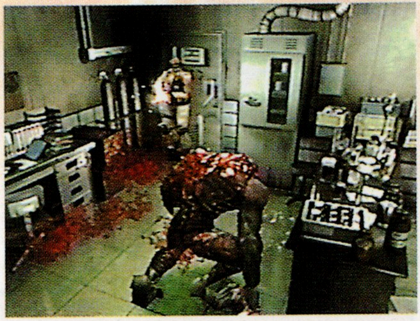
實驗室 LABORATORY

一到達B3時，一般來說約有一半機會會出現一堆喪屍，解決他們後可繼續在409「醫院B3走廊」前進，途中會在轉彎處發現一個安裝在牆上的炸藥，雖然現在



沒有敵人，但也不應手多將它引爆，留下來總會有用的。

沿着409「醫院B3走廊」會來到40A「醫院實驗室」，如無意外這裏應該會有兩隻獵殺者，第一隻一開門便會見到，用步槍連射便可解決；第二隻正常來說會困了在房間的轉角位，各位不妨放膽的走到一個有利位置，然後開槍引爆在其身後的炸藥（當然自己不可走得太近了），不過這房間並沒有甚麼特別重要的道具，各位可直接前往其鄰接的40B「醫院研究室」，這裏面放了兩個大型培養槽，裏面所裝的竟然是一種類似獵殺者的怪物，牠們其實是另一種型號的新型獵殺者「HUNTER γ」，不過這時牠們被培養槽封着，即使你開槍也沒有用的。



CHECKPOINT

在醫院內先進入B3的情況



若然各位來到醫院時先到B3的話，那麼當卡羅斯來到40A「醫院實驗室」時，會遇上一名仍未死去的隊友，但這人卻以手槍指嚇着卡羅斯……

泰尼魯：「估不到還有一隻未死……！」

卡羅斯：「喂喂，你失常了嗎？」



泰尼魯：「唉，這都是拜那叛徒所賜的！」

卡羅斯：「令你受傷的傢伙是？」

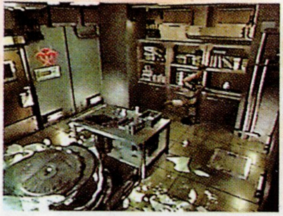
泰尼魯：「是你也認識的那個平頭銀髮傢伙啊。他竟然襲擊同樣是監視員的我！」

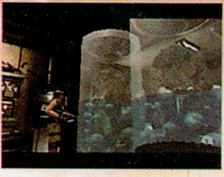
泰尼魯一邊說一邊按動牆上的一個小型夾萬，打開了夾萬的門。

卡羅斯：「你指的是列哥拉！？」

泰尼魯這時望向夾萬，想不到裏面被人放了一個計時炸彈，雖然爆炸的力量不算很大，但首當其衝的泰尼魯仍難逃當場慘死的命運。接着各位便可先完成B3的工作才到4F，但這就會令取得FILE的順序出現偏差，所以當打算收集「JILL的日記」時就最好不要選這條路了。

進入房間後，首先可到櫃子取得「培養液基座（培養液ベース）」，而在房間的盡頭，設置了一台藥品的合成裝置，其背後的桌子上則放了指導如何使用這裝置的FILE「醫療機器使用手冊（医療機器マニュアル）」，看過手冊後，知道要先按動在裝置旁邊的電力供應切換機、將電力轉到合成裝置才可，接着是將「培養液基座」安置在合成裝置上，當適當地設定合成裝置各手掣的開關，將兩邊的指數調整至中央時，裝置便會成功製造出一支「疫苗培養液（ワクチン培養液）」，之後只要將它和「疫苗素劑（ワクチン素剤）」混合，便能製作出一支對病毒感染有效的「疫苗（ワクチン）」。

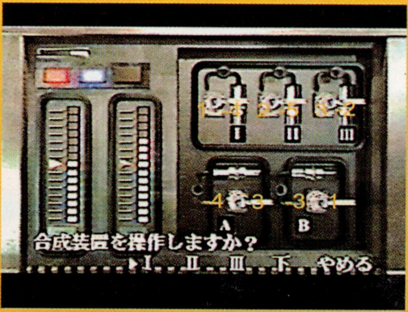


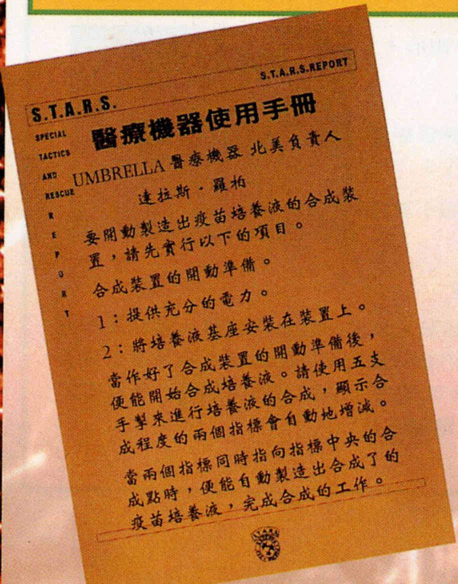


CHECKPOINT

藥品合成裝置
種類：固定機關

這台藥品合成裝置雖然看起來很麻煩，但其實要解破它亦不算太難。這裏的目的，是將裝置左邊的兩個指標同時調整到中央的位置，各位可利用右方的五個手掣來完成這任務，但事實上，因為五個手掣各自對兩邊的讀數影響值是固定的，換言之只要事先計好了數，便可以在極短時間內將完工。至於每個手掣所影響的數值，各位則可以參考上圖：





S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

醫療機器使用手冊

UMBRELLA 醫療機器 北美負責人
達拉斯・羅柏

要開動製造出疫苗培養液的合成裝置，請先實行以下的項目。

合成裝置的開動準備。

1：提供充分的電力。

2：將培養液基座安裝在裝置上。

當作好了合成裝置的開動準備後，便能開始合成培養液。請使用五支手掣來進行培養液的合成，顯示合成程度的兩個指標會自動地增減。

當兩個指標同時指向指標中央的合成點時，便能自動製造出合成了的疫苗培養液，完成合成的工作。

然而，當卡羅斯正打算拿疫苗回去救JILL的時候，培養槽內的兩隻「HUNTER γ」卻突然醒來，將培養槽撞破衝出來向你襲擊，而且更是以前後夾攻的方法將卡羅斯包圍，為免浪費子彈及冒險，各位可嘗試在「HUNTER γ」出現的EVENT片段結束後馬上逃回40A「醫院實驗室」，接着是回到409「醫院 B3 走廊」，這裏有可能會出現兩隻「HUNTER β」，若聽到有敵人的聲音則應馬上按 R2 瞄準通道牆上的炸藥將它引爆，這樣是可以擊倒其中一隻的。

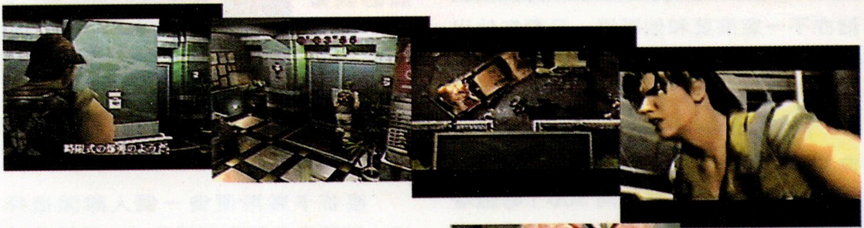
可利升降機回到1F時，要留意404「醫生休息室」內可能會有喪屍或

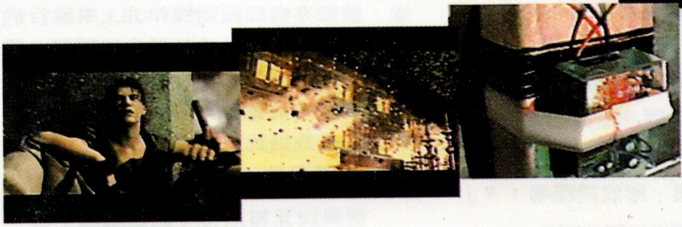


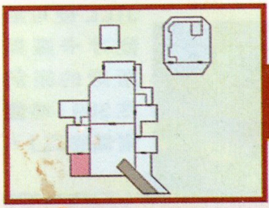
「HUNTER β」，所以要做好開槍的準備；至於403「醫院辦公室」則不會有敵人，認為有需要的話可考慮先SAVE一次。



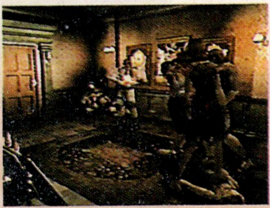
當回到402「醫院大堂」時，卡羅斯突然發現眼前的柱子被人安裝了一個計時炸彈，而且距離爆炸就只剩下6秒多的時間，卡羅斯於是第一時間從醫院的正門逃走，最後總算趕得及逃離爆炸範圍，醫院則被那炸彈全幢炸毀……





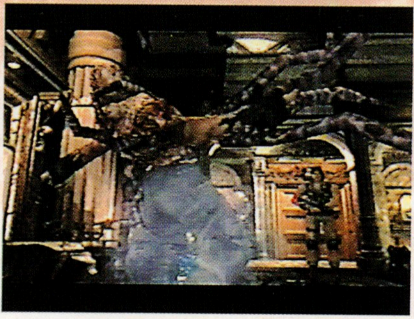


禮拜堂 CHAPEL



抹過一把冷汗後，卡羅斯開始沿時鐘塔的後門回到309「時鐘塔儲物室」，這時他感到天花有點震動，但就沒有甚麼東西出現，反而是儲物室本身出現了女喪屍或SLIDING WORM，然而當他回到304「時鐘塔大堂」時，天花上的震動再度出現，且更有一名不速之客撞破天花跳進來，這不速之客正是追跡者，他雖然曾一度被JILL擊倒，但這時所見的他不但毫無受傷的跡象，雙手更纏繞了更多的觸手，令他的攻擊範圍變得更為廣闊，不過卡羅





斯亦不一定需要和他硬拼，只要在他出現的EVENT片段結束後馬上「180度轉身衝前開門」便可……

追跡者不會在302「食堂」出現，卻會在卡羅斯進入301「跳舞廳」的時候衝進來，但只要你一直跑向300「時鐘塔禮拜堂」的話，他是剛好趕不及追上來的。

回到禮拜堂後，卡羅斯馬上跑到祭壇前，將疫苗注射到JILL的身上。藥到病除，JILL亦清醒過來。

卡羅斯：「喂，妳沒問題嗎！？」



JILL：「嗯，總算可以吧……現在的情況怎樣？」

卡羅斯：「激氣，是那隻黑衣怪物呀，那傢伙還未肯放棄對付妳呀！」

JILL：「甚麼？他應該死了的啊？」

卡羅斯：「我同樣是很難相信……但他向我伏擊呀！」

兩人聽到房外傳來了追跡者的吼叫聲！

JILL：「他似乎在玩弄我們呢……那傢伙是不死身嗎！？」

卡羅斯：「不，看來亦不是的，不過他的確是個頑強得可怕的傢伙。不好意思，但我有件事是想一個人去調查一下的，列哥拉他仍未死。」

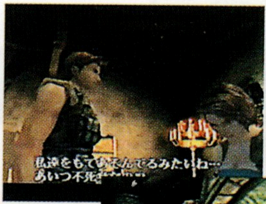
JILL：「列哥拉！？」



卡羅斯：「詳細的我暫時不說，但那傢伙是敵人啊，在和我會合之前千萬不要大意。」

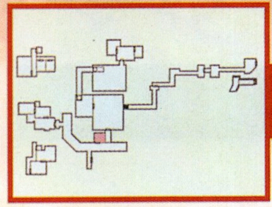
接着卡羅斯便會一個人離開禮拜堂，遊戲亦會回復到操作JILL來進行的狀態。這時她身上的裝備會和轉用卡羅斯之前一樣，但就並不會裝備武器，而即使各位在轉會JILL之前將卡羅斯身上的裝備全放進異次元箱也好，也是不能讓JILL繼承的……

從異次元箱取得「開鎖鐵線」後，JILL便可沿剛才卡羅斯所走的路前往309「時鐘塔儲物室」，





但要留意追跡者會在JILL來到301「跳舞廳」的時候破門而出，若各位選擇逃走的話，他便會一直追着JILL直至到達309「時鐘塔儲物室」，但只要專心逃走，是可以有足夠時間閃避的。



公園警衛室 SECURITY CENTER

經「時鐘塔儲物室」的後門離開後，這次換JILL來到400的「公園路」。利用手上的「開鎖鐵線」，JILL開啟了401「公園警衛室」的門，這是間有異次元箱及SAVE打字機的房間，在牆壁上掛鎖匙的木板上，JILL會找到一條「公園之鎖匙（公園のカギ）」，桌子上則放着色帶、FILE「照片E（写真E）」及「地雷彈」或「榴彈」一份（調查儲物櫃可再得同樣的彈藥一份），而各位亦可趁這時將「開鎖鐵線」放回異次元箱以節省空間。






S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.

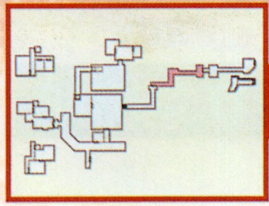
SPECIAL TACTICS AND RESCUE

REPORT

照片E

拍攝了喪屍向人類襲擊的情形。





樹林路 PATH IN PARK

離開「公園警衛室」後，可利用剛才所得的公園鎖匙打開通40C「公園正面廣場」入口的大門，而鎖匙則可在使用後棄掉。



「公園正面廣場」一般來說會出現SLIDING WORM一群或是獵殺者β兩隻，擺脫牠們後可沿右邊的通道來到40E「公園水池通道」，若各位來到這裏時眼前沒有喪屍的話，那麼在經過池面的木橋時便會先後遇上兩隻兩棲型的獵殺者γ，幸好牠們不會一次過出現，逐個擊破的話應該不會太難的。



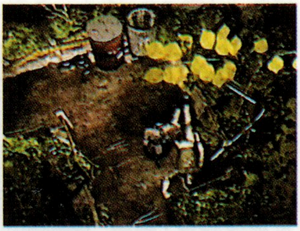
沿着水池通道會來到40F「公園樹林路」，這裏則會有三隻獵殺者β或三隻喪屍犬，需留意在這條路中央的角落放了一個可被引爆的油罐，若然太接近這附近戰鬥的話，很容易被流彈射爆油罐「一鑊熟」，不妨先在第一個彎位按R2瞄準它引爆掉算了。

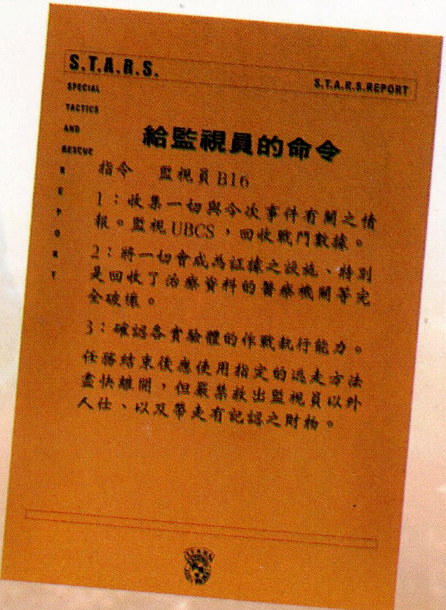




在油罐存放的彎位有一具屍體，調查的話會先找到另一條「公園之鎖匙（公園のカギ）」，同時會發現這人的身上帶有一份FILE「給監視員的命令（監視員への辞令）」，而若是一直走到這條路的盡頭，則可以從另一具屍體身上找到一份「麥林子彈」。







S.T.A.R.S.　S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

給監視員的命令

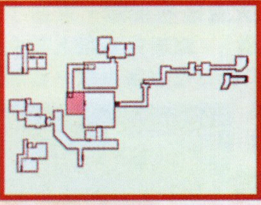
指令　監視員B16

1：收集一切與今次事件有關之情報。監視UBCS，回收戰鬥數據。

2：將一切會成為証據之設施、特別是回收了治療資料的醫療機關等完全破壞。

3：確認各實驗體的作戰執行能力。

任務結束後應使用指定的逃走方法盡快離開，但嚴禁救出監視員以外人仕、以及帶走有記認之財物。



噴水池 FOUNTAIN



接着可沿原路回到40C「公園正面廣場」，從另一邊的門進入40D「公園噴水池」，這裏的通道盡頭放了2株「藍色藥草」及3株「綠色藥草」，而在路旁的告示板則可得到MAP「公園之地圖（公園の地図）」。

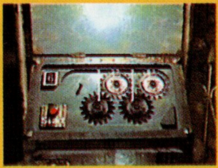
這裏雖然看起來是掘頭路，但只要改變噴水池控制器的齒輪排列，便可令水池的水流乾，這樣便可進入池內、沿樓梯進入通道410「公園地下水道」，剛進來的時候這裏並無敵人，但在通往411「公園墓地」的樓梯前，卻會有一些SLIDING WORM從上面掉下來，而且更源源不絕，因此無必要浪費子彈，馬上爬上梯子吧。



CHECKPOINT

公園內的噴水池
種類：固定機關

各位在這裏要在6步之內，將控制器的齒輪排列從圖A改變成圖B的樣子。這裏不會特別將移動的方法列出來（因為並不算難），但若然各位想省點時間的話，還是可參考「邪道攻略篇」內的移動順序。



圖A



圖B

到達411「公園墓地」後，有需要的人可先向左邊走，這樣的話便可在墓地的盡頭得到2株「紅色藥草」，但途中會有不少喪屍從泥土中爬起來，攻擊時要注意這些喪屍在爬起身之前是無敵的。至於右方的路則會通向412「公園墓地小屋」，利用在樹林路取得的鎖匙便可將這裏的門打開，而這條鎖匙在打開這門後亦可棄掉了。

在「墓地小屋」內的桌子上，可分別找到「彈藥粉A」及「彈藥粉B」各兩份，而在牆邊的木櫃則會找到一支「鐵棒（鉄パイプ）」。此外，在調查這房間









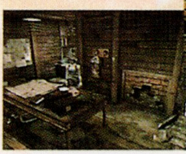
時，JILL發現火爐上的木應該可以燃燒起來，剛好這小屋是可通往413「墓地儲物室」的，這裏有異次元箱及SAVE打字機，除了可取回打火機外，各位也可略為整理手上的道具，而異次元箱旁邊則可取得一支急救噴劑。



回到「墓地小屋」後，JILL使用打火機將火爐中的木條全部燒光，棄掉打火機後，她發現在火爐背後有一個光源，於是再利用剛才在房間取得的「鐵棒」撞開了火爐背後的磚塊，終被她找到了一個密室。

JILL爬進火爐後的密室，來到了414「公園作戰室」，這裏在桌面上和白板上各有FILE，但各位必須先取下桌面上的FILE「監視員之報告書（監視員の報告書）」，才可取得白板上的FILE「來自作戰總部的FAX（作戦本部からのFAX）」，此外在桌上還放着一條「公園之鎖匙（公園のカギ）」，牆壁上的衣服放了一份「色帶」，木架上亦有一份「榴彈」。





S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

來自作戰總部的FAX

RACCOON市被放棄了。我們對議會的拖延作戰工作，已經到達了極限。

全部監視員盡快逃走。明早美軍會實行作戰，當黎明的同時會確實地被消滅。

S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

監視員之報告書

在鎮上所見的污染體，耐久力實在令人吃驚。曾試過被手槍子彈擊中要害，亦能無需治療涯過數天的例子。然而發病後（病死後？）污染體的思考能力如估計一樣，會低至連昆蟲也不如。

不過令死者甦醒的嫌惡感在戰場中是一個重大的問題。用途可以是降低敵方士氣、令敵軍混亂，例如是向俘虜注射病毒後放走他，令回去的俘虜變成野獸的話會怎樣呢，這種效果應該會非常高的。

在污染嚴重的地域似乎經常會產生動植物的突變。雖說是偶然的發生，但對開發生物兵器來說或許會是個很好的樣本。當然我是不會將那樣的東西帶回來的。

S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

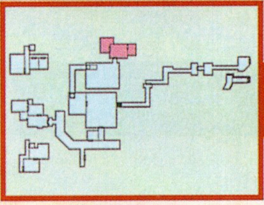
上次我已報告過有一頭巨大鱷魚，但我又再遇上一頭潛伏在泥土中恐怖的巨大生物，冒上了生命危險。

實在難以想像這東西是由甚麼巨大化而成的。

我遇上了"NEMESIS"。若然事先不知道的話，便會被那傢伙污染的了。

那傢伙仍在市區內徘徊，即是代表命令仍未完成嗎。

被那傢伙盯上仍可以活下去，S.T.A.R.S.的隊員果然似乎有很強的求生能力。



作戰室 STRATEGY

當JILL打算離開這裏時，房間內的通信器突然接收到訊號，JILL當然不會錯過，第一時間跑到通信器前面看看有甚麼情報……



「作戰結束了，和本任務有關的調查員盡快撤退。重覆，和本任務有關的調查員盡快撤退。」

訊號結束後，JILL沿火爐的秘道回到412「公園墓地小屋」，卻估不到早已有人等待她的出現……

列哥拉：「……妳仍然活着嗎。」

JILL：「喂、列哥拉，我們不妨合作吧。」

列哥拉：「我可沒有心情去救你們。」

JILL：「因為我們是活祭品嗎？」

列哥拉：「妳那樣說也無妨。我們的雇主對於受T病毒感染而出現的喪屍，有更詳細調查的必要。」

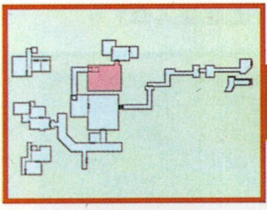
JILL：「因此便派部隊和喪屍群交戰！？」

列哥拉：「的而且確，我們的目的是收集數據，全滅只不過是一種結果，因為最重要的是收集因此而得到的記錄。」

這時候，墓地小屋發生了強烈的震動，兩人都感到連站穩也不容易。



列哥拉：「又有怪物！」



墓地 GRAVEYARD

列哥拉似乎知道是甚麼事發生，在震動過後就連JILL也不理會就奪門而逃。



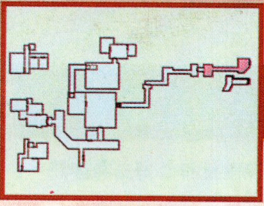


由於接下來便要進行BOSS戰，若認為身上所帶的彈藥及回復道具不足的話，各位不妨先回「墓地儲物室」提貨。當JILL回到411「公園墓地」時，突然發生了強烈的地震……一頭巨蟲從地底鑽出來，這不就是曾一度在RACCOON市下水道交手的GRAVE DIGGER嗎？這次牠再度出現，不再死守在固定的地方，而是不斷追着JILL來攻擊，可以說是避無可避的。要對付GRAVE DIGGER，較佳的武器是對生物特別有效的「硫酸彈」，此外若瞄準路旁的街燈，可令燈柱掉下，這樣GRAVE DIGGER便會在水氹觸電，節省不少時間及彈藥。



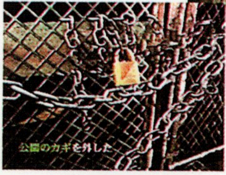






公園橋 BRIDGE IN PARK





戰鬥結束後，墓地的前方會有一個欄杆倒下，爬上它便可回到410「公園地下水道」。沿着原路一直返回40C「公園正面廣場」時，會發現這裏突然多了很多喪屍，不過現在只需殺出一條可通往40E「公園水池通道」的路便可，之後可繼續走到40F「公園樹林路」，利用在作戰室取得的鎖匙，JILL開啟了通往510「公園橋」的路，然而，當JILL來到吊橋面附近時，追跡者卻追了上來，這時遊戲會進入LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「推下去（突き落とす）」或是「跳下去（飛び降りる）」，本攻略中所採用的應付方法是「推下去」，這時JILL會巧妙地避過追跡者的攻擊，然後出奇不意地將他推下吊橋，自己則跑進了一所廢棄物處理工場的入口500「處理場入口」。





CHECKPOINT

公園吊橋上之遭遇

種類：危機選擇



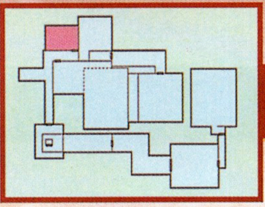
這裏除了可選擇「推下去」外，亦可選擇以「跳下去」來應付這情況，這時JILL會看準機會跳到橋下，然後利用504「排水道」進入廢棄工場中。除此之外，若然沒有在限時內選擇的話，雖然同樣是會來到「排水道」，但卻是準備不足的狀態下跌下來，因此會受到不輕的損傷。

以下層來開始的話，各位可先到506「水質檢查室」完成那邊的工作，然後再回到上層502「動力室」開擊。在經過「排水道」的時候，卡羅斯會將飛彈即將向RACCOON市射過來的消息通知她，而當來到500「處理場入口」的轉角位置時，JILL會突然受到列哥拉的襲擊，但他只是一邊奸笑一邊走進那個需「密碼卡」開啟的閘門之中。







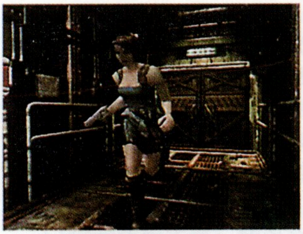


休息室OFF-DUTY ROOM

「處理場入口」的第一個彎角有一扇需利用密碼卡來開啟的門，但這時並未得到密碼卡，因此只能前往501「處理場休息室」，而JILL亦在這裏再度遇上卡羅斯……

JILL：「卡羅斯！」

卡羅斯：「JILL，妳好好聽着，這個鎮在黎明的同時，會受到飛彈的攻擊，一切也會被炸得不留痕跡！」



JILL：「這是真的嗎？」

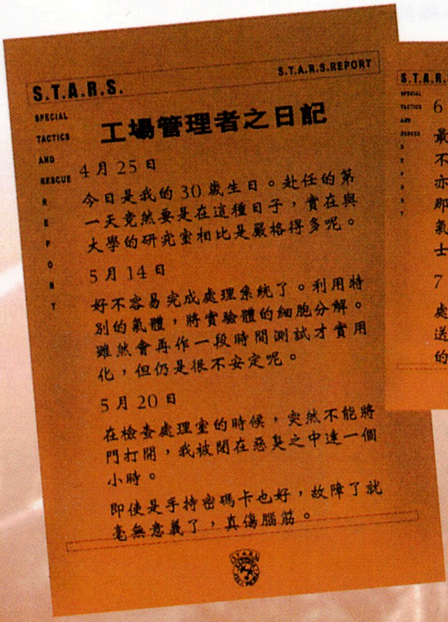
卡羅斯：「唔，這是從一個已死的監視員得來的情報。」

JILL：「怎會這樣的……」

卡羅斯：「我們沒太多時間剩下的了！」

卡羅斯說罷便自己一個人離開了房間，而JILL則可先在這間有異次元箱及SAVE打字機的房內調查一下。首先，在桌子上，會找到一份「色帶」及FILE「工場管理者之日記（工場管理者の日記）」，異次元箱旁邊的櫃頂則有「急救噴劑」一支，而附近的架上則放了一條「處理設施之鎖匙」。




S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

工場管理者之日記

4月25日

今日是我的30歲生日。赴任的第
一天竟然要是在這種日子，實在與
大學的研究室相比是嚴格得多呢。

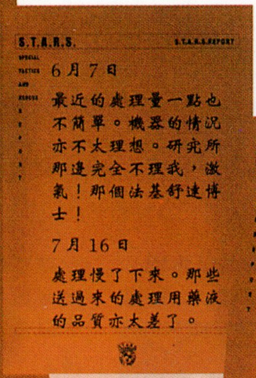
5月14日

好不容易完成處理系統了。利用特
別的氣體，將實驗體的細胞分解。
雖然會再作一段時間測試才實用
化，但仍是很不安定呢。

5月20日

在檢查處理室的時候，突然不能將
門打開，我被閉在惡臭之中達一個
小時。

即使是手持密碼卡也好，故障了就
毫無意義了，真傷腦筋。

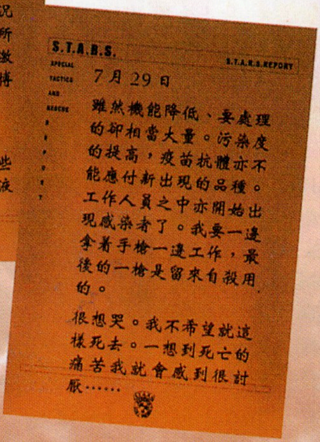

S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

6月7日

最近的處理量一點也不簡單。機器的情況亦不太理想。研究所那邊完全不理我，激氣！那個法基舒速博士！

7月16日

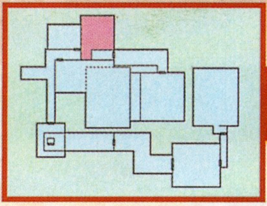
處理慢了下來。那些送過來的處理用藥液的品質亦太差了。


S.T.A.R.S. S.T.A.R.S.REPORT

7月29日

雖然機能降低、要處理的卻相當大量。污染度的提高，疫苗抗體亦不能應付新出現的品種。工作人員之中亦開始出現感染者了。我要一邊拿着手槍一邊工作，最後的一槍是留來自殺用的。

很想哭。我不希望就這樣死去。一想到死亡的痛苦我就會感到很討厭……



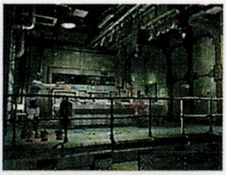
動力室 POWER SUPPLY ROOM

經休息室另一邊的門，可來到這間工場的502「動力室」；這裏有一部可前往下層的升降機，但就和入口的門一樣是需要密碼卡才能開動，倒是這裏放了2株「藍色藥草」，由於藍藥草一向是較少使用的，若有存貨的話則大可不取。

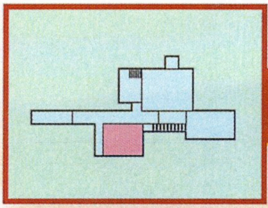


此外，這房間可同時控制安全系統的電源，但要接近控制器卻不是那麼容易的事；JILL要將控制喉管的5個開關按一定的順序操作才能到達控制器面前，當按掣後，通往508「處理室前通道」的門便會開啟了一半，離開休息室回到「處理場入口」時，會發現通道內多了一兩隻BRIAN SUCKER，而各位則可無視牠，以「處理設施之鎖匙」開啟進入503「處理控制室」的門。在中央那排儀器之上，可找到一枚「系統磁碟（システムディスク）」，而在控制室的角落則有着3株「綠色藥草」，房間盡頭有一個「藍色藥草種植區」，而在房內亦可找到MAP「廢棄工場之地圖（廃工場の地図）」，但整個房間內滿佈喪屍，移動時還是小心點的好。





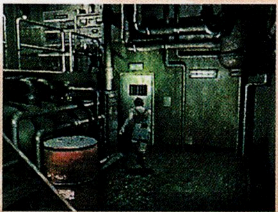




下水道監視室 MONITOR ROOM

利用「處理控制室」內的升降機，JILL來到了507「地下處理場」，這裏會有一些BRIAN SUCKER或喪屍守着，池邊有一部控制台，但水質卻出現了誤差，不能開動，反而是在控制台旁邊可找到兩份「散彈」，而經樓梯走近通往504「排水道」時，會發現一個



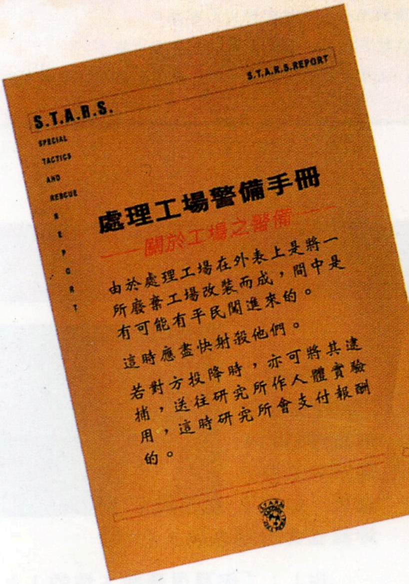




紅色的油罐，留下來待回程時用吧。



沿504「排水道」一直前進，不一會便會來到505「下水道管理室」，這個是有異次元箱及SAVE打字機的安全房間，除了可在房間角落的機器取得一支「處理樣本（処理サンプル）」外，亦可在旁邊的桌上找到FILE「處理工場警備手冊（処理工場警備マニュアル）」。



S.T.A.R.S.REPORT

S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

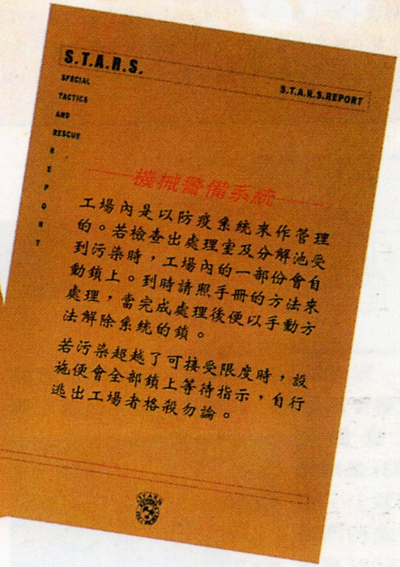
處理工場警備手冊

——關於工場之警備——

由於處理工場在外表上是將一所廢棄工場改裝而成，間中是有可能有平民闖進來的。

這時應盡快射殺他們。

若對方投降時，亦可將其逮捕，送往研究所作人體實驗用，這時研究所會支付報酬的。



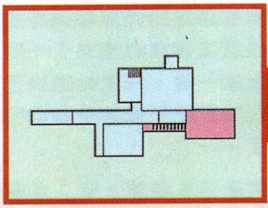
S.T.A.R.S.
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

S.T.A.R.S.REPORT

——機械警備系統——

工場內是以防疫系統來作管理的。若檢查出處理室及分解池受到污染時，工場內的一部份會自動鎖上。到時請照手冊的方法來處理，當完成處理後便以手動方法解除系統的鎖。

若污染超越了可接受限度時，設施便會全部鎖上等待指示，自行逃出工場者格殺勿論。



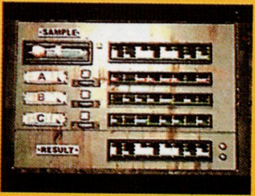
水質檢查室 TESTING ROOM

沿「下水道管理室」旁邊一條長長的樓梯往下走，會來到506「水質檢查室」。這裏基本上必定會取得的道具，就只有櫃子上的一支「急救噴劑」，但這裏就有一台水質檢查裝置，若想開動它的話，便要先將「處理樣本」安裝在這裝置上，然後只要將A、B、C三項相加時的結果設定成和樣本一樣，那麼水質裝置便會運作，通往508「處理室前通道」的門便會完全開啟。



CHECKPOINT

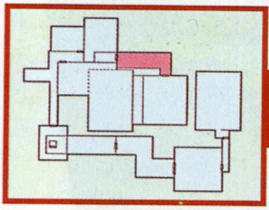
水質檢查裝置
種類：不固定機關



這個可算是遊戲中最難的小玩意。畫面上的樣本（SAMPLE）會先顯示出它的排列方法，而各位則要移動A、B、C三項的左右，排列出相同的圖案，最後再檢查（チェック）一次便可。

由於樣本的排列每次也會不同，沒有辦法在這裏教大家一個必勝的排列方法，但以下有一些心得是在下玩了多次之後發現的，希望會對大家有效：

1. 留意樣本中有哪些位置是最長的三格，這代表相對下面A、B、C都一定會有一格。
2. 留意樣本裏面空格的分佈，然後集中研究A、B、C之中最少空格的一條，很可能只會得一種排列方法的。



處理室前通道

完成以上的工作後，在工場低層的任務亦算是告一段落了，接下來便可乘電梯回到503「處理控制室」，經旁邊的門進入508「處理室前通道」，但當JILL專心向前走的時候，卻突然有人向她開槍……



列哥拉：「妳還待在這種地方嗎……」

JILL：「列哥拉！！你打算一個人逃離這個鎮？」

列哥拉：「其他的監視員都已經被我殺掉，交涉的話應該會有額外的酬金。」



JILL：「這個和我們沒有關係吧。」

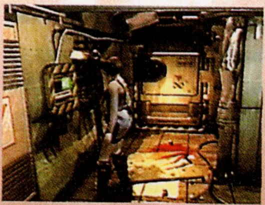


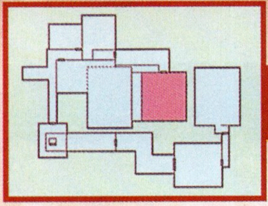
列哥拉：「我的雇主很討厭你們的。雖然只是個小數目，但殺了妳我也會得到報酬。」

JILL：「你真是毫無人性的！」

JILL一直躲在通道的角落和列哥拉對峙時，列哥拉那邊卻突然傳來了一陣慘叫聲，JILL上前一看，只見地面染了大灘血跡，列哥拉已被不知甚麼怪物拖上冷氣槽殺死了……

不過，這樣子仍未能馬上進入處理室的，JILL要先將「系統磁碟」放進牆角的處理器，指示燈變成綠色後，JILL便可來到509「廢棄物處理室」，卻想不到反而令自己陷入另一個危機之中……

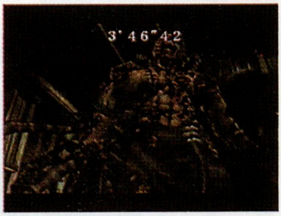




廢棄物處理室

「處理室內將會開始工作，請馬上迴避以免發生危險。」

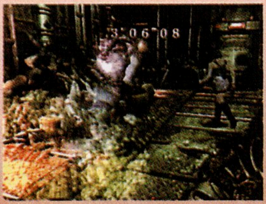
處理室內開始倒數，顯示還有4分鐘便會進行處理程序，正當JILL煩惱着如何離開這裏時，更大的麻煩卻已出現在她的眼前。

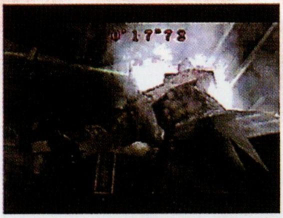


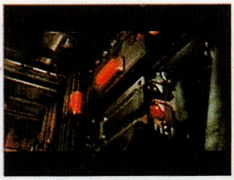
窮追不捨的追跡者，竟在這處理室內出現了……一擊、兩擊……JILL敏捷地避過了牠的觸手，在避過牠的第三擊時，追跡者擊中了牆壁上的開關掣，處理廢棄物所用的液體流了出來，這種含有強烈腐蝕性的液體，毫不留情地侵蝕着追跡者的身體，他手上的觸手亦斷了數條，第一回合JILL算是賺到了些甜頭，但真正的戰鬥現在還是剛開始罷。



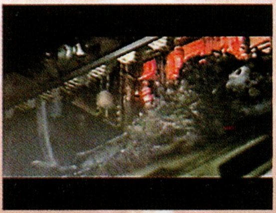
這一戰有兩種應戰方法，一種是利用多個腐蝕液體開關掣來攻擊，而另一種則是強行以火力將追跡者擊倒。利用腐蝕液體來攻擊的話，好處是所費的彈藥不多，只要能以腐蝕液體再擊中追跡者三次的話便能獲勝，但壞處是要瞄準牆壁上的開關掣並非那麼容易，即使按R2掣有時亦會無法瞄準，而且腐蝕液體並非一下子馬上流出來，追跡者有時察覺到腐蝕液體會懂得閃避，有時又會呆在處理室中央不動（無法以腐蝕液體攻擊），這對於平常來說是沒問題的，但在這種限時的戰鬥中就不容發生了。至於以重火力作強攻的話，則要有相當充裕的彈藥才可，若然火力充足時，是有可能比起用腐蝕液體更快結束戰鬥的……



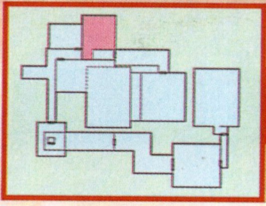




在戰鬥結束的同時，處理室內一具研究員的屍體身上掉下了一張「密碼卡（カードキー）」，取得之後可先到門邊的裝置使用密碼卡，這樣便可離開處理室。

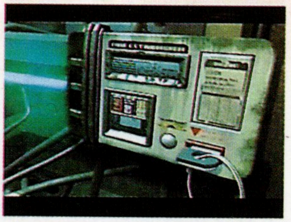


在離開處理室後，處理室開始了清理廢棄物的程序，追跡者的屍體被掉進下水道，戰鬥似乎已經告一段落……

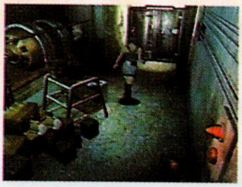


動力室 POWER SUPPLY ROOM

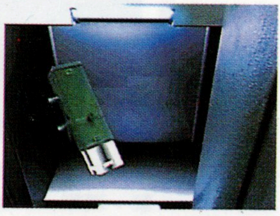
「警告，已確認有飛彈襲擊，所有職員請立即撤退。」

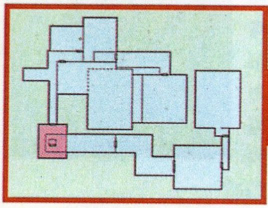


離開處理室的JILL，突然聽到工場內播出了這樣的一段廣播。雖然實際上是可以馬上離開，但在這之前不妨先回到502「動力室」，利用剛到手的密碼卡，JILL開動了這裏通往下層的升降機，動力室的下層除了放了2份「榴彈」外，在房間盡頭有一個非常



堅固的鐵櫃，但只要在506「水質檢查室」將「處理設施之鎖匙」以紫外線照射過，便可開啟這裏的門鎖，至於放在櫃裏的，正是遊戲中最強的武器「火箭發射器（ロケットランチャー）」。





管制室 CONTROL ROOM

接下來可利用密碼卡開啟500「處理場入口」的閘門，這裏面有三匹沒有衣服的喪屍，而通道盡頭則有2株「綠色藥草」；沿這通道可來到50A「管制室」，而當JILL進入這裏時，卻聽到通信器裏面傳來了卡羅斯的聲音……

卡羅斯：「JILL，妳在哪裏，妳聽到嗎……妳聽到這段無線電通信嗎JILL……」

JILL第一時間走到通話器前回應卡羅斯。

JILL：「你在哪裏了，卡羅斯？」

卡羅斯：「JILL，我找到了一部直升機，隨時也可以起飛的了。」



JILL：「我馬上趕來吧。」

卡羅斯：「盡快呀！整個鎮會被炸毀的！還有不要忘了拿走旁邊的那個手提裝置呀！」

JILL望向通信器的旁邊，發現了卡羅斯所說的手提裝置。

JILL：「這個是……？」

卡羅斯：「這個是可以知道和飛彈相距

多遠的裝置呀，帶在身上的話一定會有用的。知道嗎，不要放棄呀！我們兩個絕對要活下去的！」

卡羅斯的通信結束後，JILL取下了那部手提型的雷達接收器，這時畫面的右上角會開始出現一個雷達，但就暫時沒有動靜。

「管制室」內亦有其他東西的，在門邊的櫃子內放了一份「麥林子彈」，而紙皮箱內則有一支「急救噴劑」。

當JILL調查管制室中央那條通往下層的梯子時，工場內又再播出了飛彈襲擊的廣播。

CHECKPOINT

從排水道開始下的變化

若然各位進入廢棄工場時是以「排水道」的方法來進入的話，那麼列哥拉是仍未死的，那麼他現在身處那兒呢？



共實當各位在509「廢棄物處理室」擊倒了追擊者，利用密碼卡進入50A「管制室」時，可先取下放在通信器旁邊的手提雷達接收器，這時通信器便會傳來列哥拉的聲音……

列哥拉：「妳仍然活着倒算頑強了。」

JILL：「列哥拉？」

列哥拉：「很抱歉，但妳已經再沒辦法逃走的了。」

這時窗外會出現一部直升機以機槍向JILL掃射，而各位則可選擇「以無線電與列哥拉通話（ニコライと無線で話すをする）」或「與直升機戰鬥（ヘリに応戦する）」；若選擇應戰的話便會開始戰鬥。直升機的主要攻擊方法是每次兩發的飛彈，被它射中的話，傷害會和中了追跡者的飛彈差不多，若有火箭發射器在身上的話，是可一砲將直升機擊毀的，但就是用其他武器，其實也是可以取勝的，不過所花的彈數及時間就會大增。



當擊落了列哥拉的直升機後，卡羅斯便會趕到……

卡羅斯：「JILL！到底發生甚麼事了？」

JILL：「卡羅斯，直升機已經……」

卡羅斯：「已經……結束了嗎，混帳，要死在這種地方嗎！JILL，我一日未死也不會放棄的，只要不放棄便會有奇跡發生的！」

這時若然各位先回到500「處理場入口」再回來的話，卡羅斯這邊便會有所發現……

「……這邊……收到嗎……沒有時間了……S.T.A.R.S.……JILL……妳已經死了嗎……回答我……」

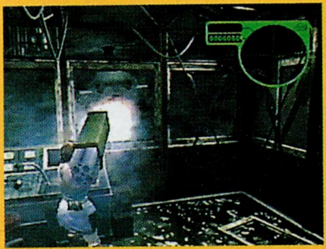
卡羅斯：「喂，這個人在叫妳的名字嗎？」

JILL：「到底是誰呢？」



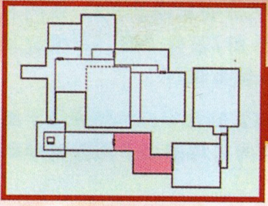
卡羅斯：「是哪個也好！要令他知道我們的位置呀！」

卡羅斯雖然不斷嘗試，但通信器似乎已經壞掉，沒有辦法和那神秘人取得聯絡。



卡羅斯：「混帳！我無論如何也會找到方法取得聯絡的。」

至於若是選擇和列哥拉通話，又或是在一定時間內未能將直升機打倒的話，那麼列哥拉便會挖苦JILL一番之後離開。雖然是不夠完美，但就可以節省不少時間及彈藥，亦可算得上是種不錯的選擇。

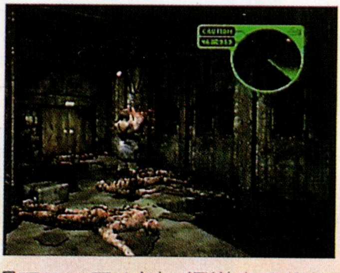


廢鐵通道PASSAGE FOR SCRAP

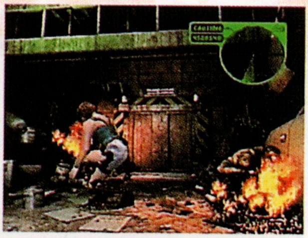
「警告，已確認有飛彈襲擊。危機程度已超越 D 級，所有職員請立即撤退。」



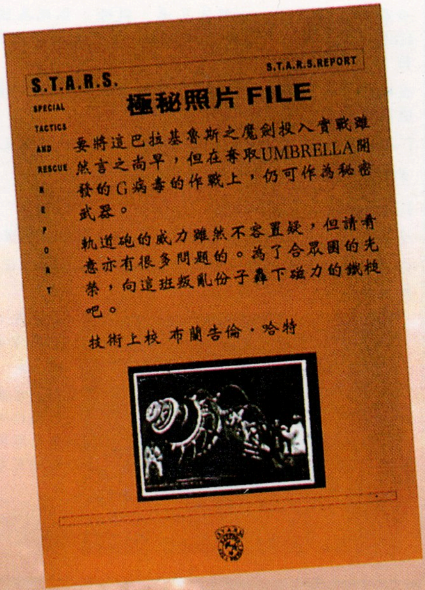
在廣播結束的同時，雷達的邊沿亦開始探測到飛彈的跡影。進入 50B「處理場後門」的 JILL，可在這異次元箱作最後的道具整理，這通道的牆壁上可找到 FILE「廢鐵處理工場手冊（焼却処理工場マニュアル）」，通道盡頭的架上則放了 2 份「散彈」，要留意途中部份喪屍是扮死的，但只要不接近他們的上半身便不會受到攻擊。



繼續前進後，JILL 會來到 50C「廢鐵通道」，在這裏途中的地面可拾得 FILE「極秘照片 FILE（極秘写真ファイル）」，若然各位一直以來的 FILE 均是以本攻略的順序來取得的話，那麼這時最初的紅色 FILE 便會變成隱藏 FILE「JILL 的日記（ジルの日記）」，至於其內容就留待各位去證實吧。






S.T.A.R.S.

S.T.A.R.S.REPORT

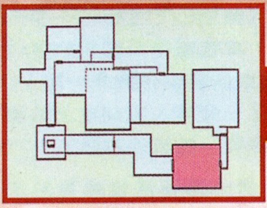
SPECIAL TACTICS AND RESCUE REPORT

極秘照片 FILE

要將這巴拉基魯斯之魔劍投入實戰雖然言之尚早，但在奪取UMBRELLA開發的G病毒的作戰上，仍可作為秘密武器。

軌道砲的威力雖然不容置疑，但請看意亦有很多問題的。為了合眾國的光榮，向這班叛亂份子轟下磁力的鐵槌吧。

技術上校 布蘭吉倫・哈特

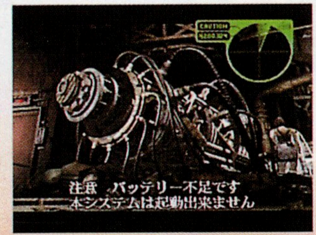


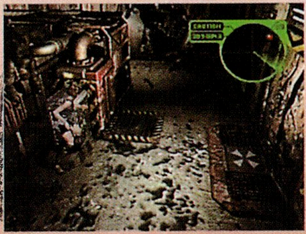
廢棄物燒毀處理工場

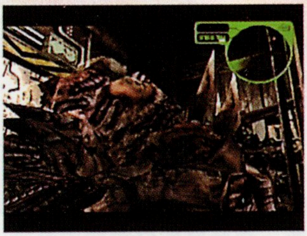
進入 50D「廢棄物燒毀處理工場」後，突然一陣震動，將入口壓壞了，因此 JILL 已經再沒有辦法回頭。這地方放了「極秘照片」中的那支磁力砲，而且亦有激戰過的痕跡，JILL 更發現了一些美軍及 TYRANT 的屍體，從滿地的碎片來看，當時的戰況一定相當慘烈……



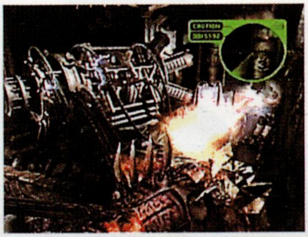
在工場的盡頭會找到磁力砲的控制器，雖然系統能正常地啟動，卻因為沒有足夠的電池而未能發砲，這時 JILL 先回到入口附近，將 1 號電池推回電池箱內，但就在這時，一頭似曾相識的怪物掉進了這工場之內……它正是應該已經被 JILL 消滅了的追跡者！頭和腳都失去了的他，終於陷入失控的狀態，但這卻令他變成了一頭異常巨大的怪物！這怪物除了不斷以觸手攻擊外，更噴出一些具殺傷力的液體，不過這時不應急於和他交戰，反而應先去將2號和3號電池推回電池箱，這樣磁力砲便會開始每隔一段時間發砲，而 JILL 則可守在控制器旁邊和最終型態的追跡者交戰。



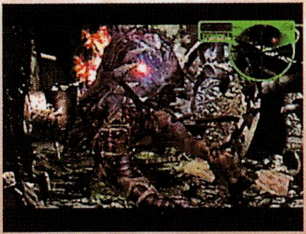


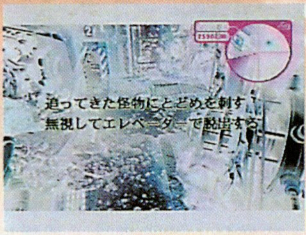


若 4 發火箭全中的話，只要再補上少許攻擊，最終型態的追跡者便會開始轉身逃走，這時各位已不用再作攻擊，反而走得太近可能反被它的觸手所傷。磁力砲第一擊會將工場轟出一條通道，而最終型態的追跡者亦會自行走到磁力砲的攻擊範圍送死。



擊倒了最終型態的追跡者後，磁力砲亦因為過度的加熱而需要強制冷卻。看見追跡者已經被轟至



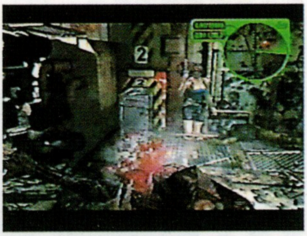




粉碎，JILL本已打算沿另一邊的門前往50F「升降機室」的了，但在她離開前的一刻，想不到那餘下的少許殘骸仍向着JILL慢慢爬過來，這時會出現遊戲中最後一次LIFE SELECTION部份，各位可以選擇「向追過來的怪物作致命一擊（追ってきた怪物にとどめを刺す）」或是「無視怪物以升降機逃脱（無視してエレベーターで脱出する）」，本攻略中所採用的應付方法是「向追過來的怪物作致命一擊」，這時JILL拾起了一位軍人留在地上的麥林手槍，向追跡者一槍槍的射過去……

JILL：「像你這種怪物給我消失吧！」

追跡者的殘骸吃了JILL的6槍，終於徹徹底底地被擊倒。之後只要經50F「升降機室」前往50E「廢鐵場」，遊戲便會告一段落，至於遊戲的爆機畫面，或許就留待各位慢慢去欣賞吧。





CHECKPOINT

ENDING 的變化

這一集原則上可算是分為三種爆機畫面的，其中第一種是在進入廢棄工場時選擇走上路的方法，而若是走下路的話，那麼基本上也是只得一段爆機片段的，但若然在進入50A「管制室」之後曾經回到500「處理場入口」或是直接進入50B「處理場後門」，亦會令爆機時的片段出現少許分別，至於三個爆機畫面實際上如何，就要各位自己去證實了。

資料篇



BIOHAZARD 3 道具位置一覽表

100／倉庫辦公室
- ■倉庫之鎖匙
- 彈藥粉 A × 2
- 色帶

101／倉庫 1F
- 手槍子彈 30 發
- 急救噴劑
- 彈藥粉 A × 2
- 彈藥粉 B × 2
- （FILE）留在貨櫃中的遺書

103／大街
- 彈藥粉 B × 1

104／Y 字路
- ■打火機電油
- 散彈槍
- 綠色藥草 × 2

105／垃圾棄置街（垃圾站）
- 色帶
- 榴彈 6 發 × 3

106／地面店舖型樓宇前街
- 綠色藥草 × 2
- （MAP）UPTOWN 之地圖

107／酒吧 JACK
- ■打火機
- 手槍子彈 30 發
- （FILE）時鐘塔之明信片

108／警員全滅路
- 紅色藥草 × 2
- （FILE）照片 A

10B／營業所前空地
- ■四角手柄

10C／後街儲物室
- 彈藥粉 A × 1
- 彈藥粉 B × 1

10E／垃圾街出口
- 藍色藥草 × 2

11B／製藥公司營業所
- 色帶
- （FILE）管理負責人之報告
- （FILE）營業所之 FAX

11C／藥品保管室
- 彈藥粉 A × 3 或 無道具（RANDOM 道具 D／11C OR 20D）
- 彈藥粉 B × 3 或 無道具（RANDOM 道具 E／11C OR 214）

200／停車場前道路
- 彈藥粉 B × 1

201／停車場
- ■電線
- 藍色藥草種植區

202／高級酒店前通道
- 榴彈 6 發 × 1

203／建築現場
- 彈藥粉 A × 1
- （MAP）DOWNTOWN 之地圖

205／餐廳前通道
- ■銅製指南針
- 綠色藥草 × 2

207／市政府大樓前道路
- 手槍子彈 30 發

208／市政府大樓
- 綠色藥草 × 3 或 無道具（RANDOM 道具 F／208 OR 218）
- ■銅製之書
- ■電池

209／泵設施前通道
- 彈藥粉 B × 1

20A／記念碑前道路
- 綠色藥草 × 2

20C／電車
- ■士巴拿
- 火炎彈 6 發 × 1（需曾於油站與卡羅斯相遇）
- （FILE）鐵道技工之備忘

20D／油站
- ■機油
- 急救噴劑
- 彈藥粉 A × 3 或 無道具（RANDOM 道具 D／11C OR 20D）

20E／油站前通道
- 紅色藥草 × 2 或 無道具（RANDOM 道具 G／20E OR 213）

20F／報館大廈 3F
- ■綠色寶石
- 彈藥粉 A × 2 或 無道具（RANDOM 道具 H／20F OR 211）
- （FILE）照片 C
- （FILE）報紙記者之手記

210／報館大廈 1F
- 色帶
- 急救噴劑
- （FILE）照片 B

211／餐廳
- ■火鉤棒
- 彈藥粉 A × 2 或 無道具（RANDOM 道具 H／20F OR 211）
- （FILE）CITYGUIDE

212／餐廳地下室
- ■綠色寶石

213／變壓站入口
- 紅色藥草 × 2 或 無道具（RANDOM 道具 G／20E OR 213）

214／變壓站
- ■保險絲
- 榴彈發射器 或 麥林手槍（RANDOM 道具 C／11A OR 214）
- 彈藥粉 B × 3 或 無道具（RANDOM 道具 E／11C OR 214）

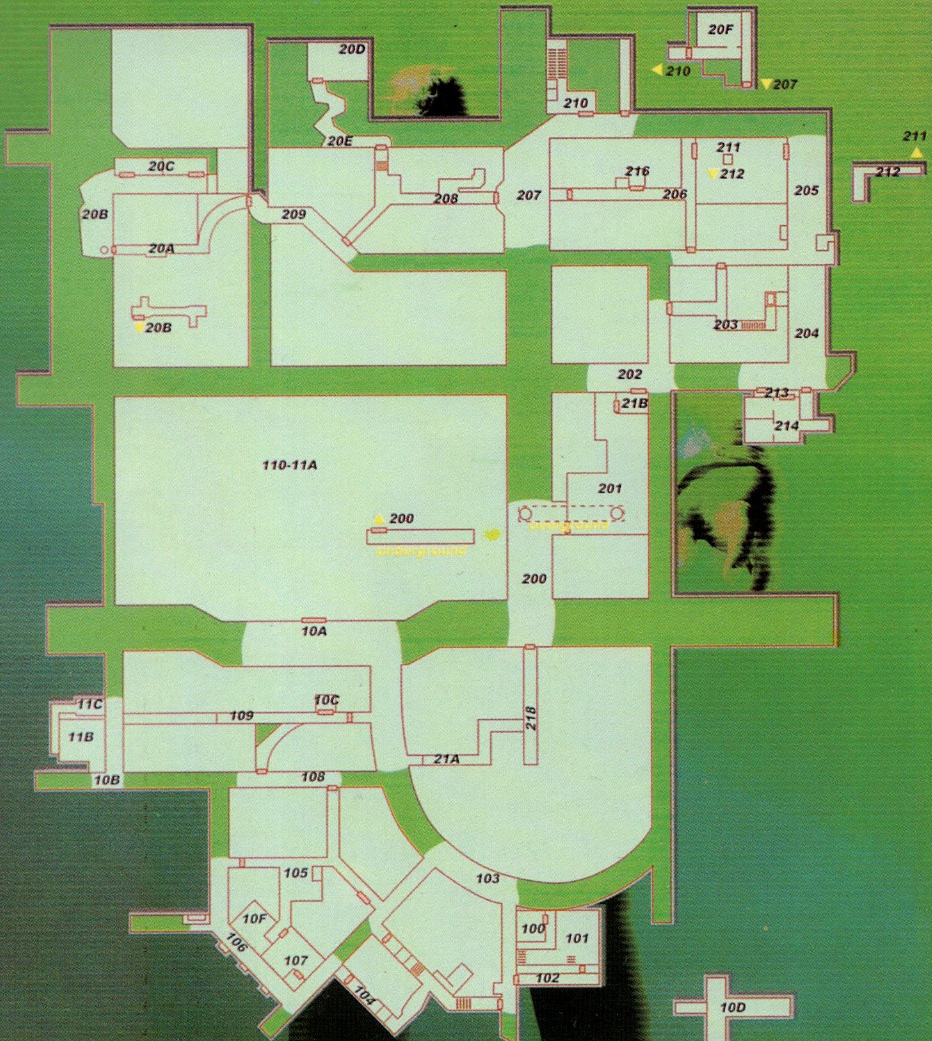
216／商店街儲物室
- ■六角手柄
- 散彈槍子彈 14 發

218／商店街後街 2
- ■消防喉
- 藍色藥草 × 2
- 綠色藥草 × 3 或 無道具（RANDOM 道具 F／208 OR 218）

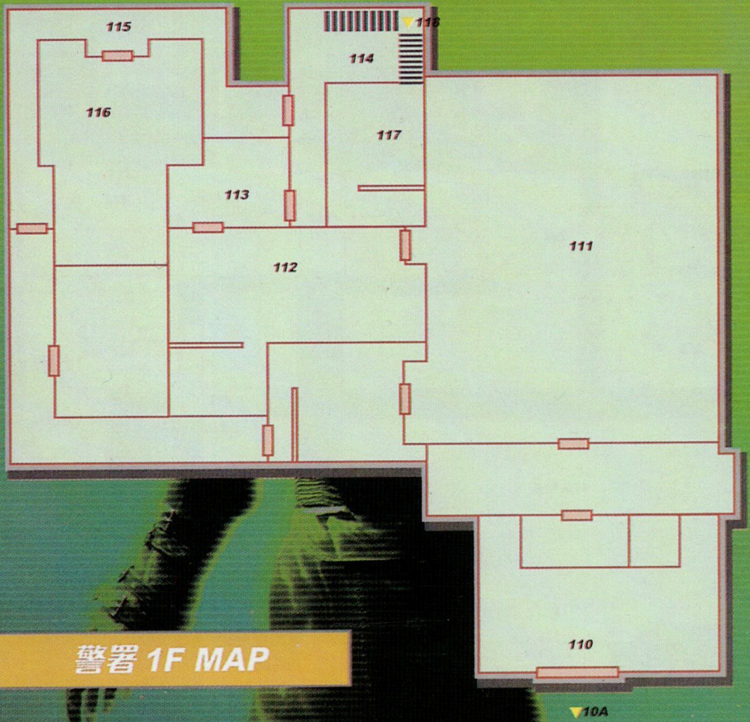
21A／商店街後街
- 榴彈 6 發 × 1
- （FILE）傭兵之日記

21B／停車場辦公室
- 手槍子彈 30 發
- 色帶

道具位置一覧表



UPTOWN & DOWNTOWN MAP



警署 1F MAP

110／警署正門
證件套

111／警署大堂
綠色藥草 × 3
手槍子彈 30 發
（MAP）警署之地圖

112／西翼辦公室
散彈槍子彈 14 發 或 無道具
（RANDOM 道具 A／112 OR 116）
（FILE）馬田之報告書

113／押收品倉庫

■藍色寶石

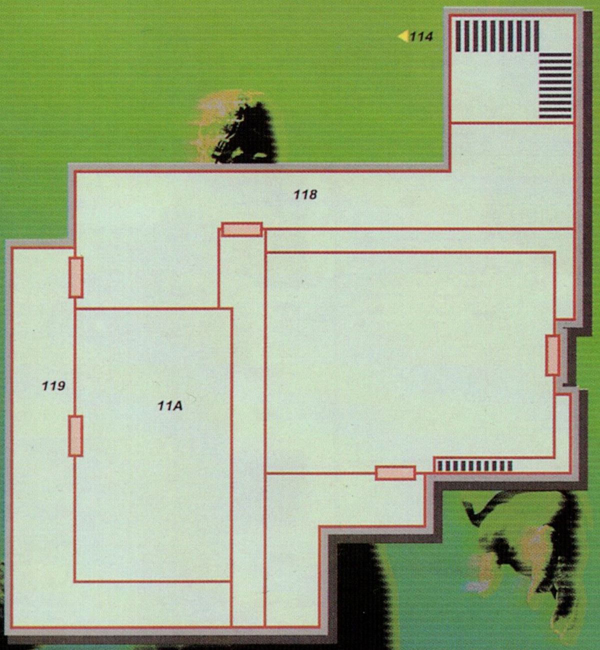
■警署之鎖匙
彈藥粉 B × 1

115／會議室前走廊
紅色藥草 × 2 或 無道具
（RANDOM 道具 B／115 OR 119）

116／作戰會議室

■S.T.A.R.S.卡
散彈槍子彈 14 發 或 無道具
（RANDOM 道具 A／112 OR 116）

117／警署黑房
色帶
彈藥粉 A × 1
（FILE）迪比特之備忘



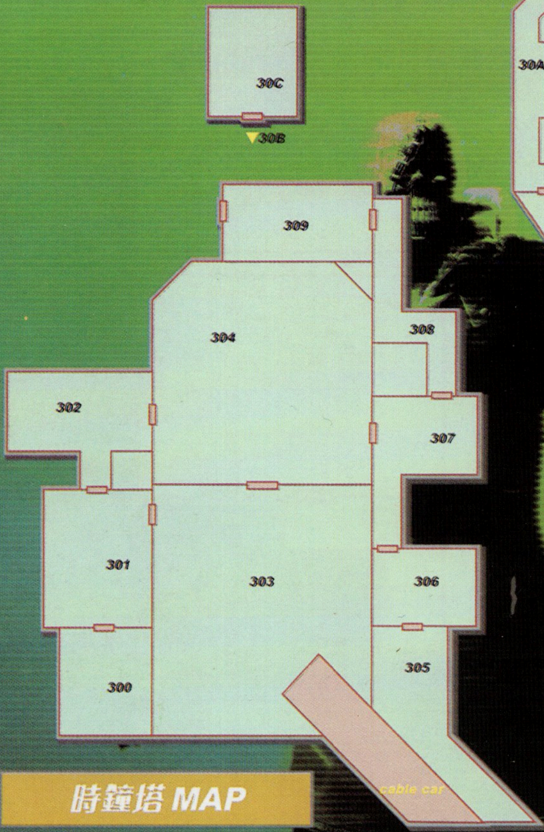
警署 2F MAP

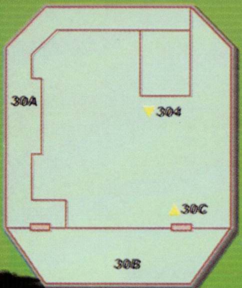
119／S.T.A.R.S 辦公室前走廊

紅色藥草×2 或 無道具
(RANDOM 道具 B／115 OR 119)

11A／S.T.A.R.S.辦公室

■開鎖鐵線 KEYPICK
急救噴劑
手槍子彈 30 發
榴彈發射器 或 麥林手槍
(RANDOM 道具 C／11A OR 214)
(FILE) 來自肯特槍店的 FAX





時鐘塔 MAP

300／禮拜堂

- ■貝些洛之鎖匙 或 靈斯之鎖匙（視乎在電車LIFE SELECTION之選擇）
- 彈藥粉A×2＋B×2及302出現道具（RANDOM道具I／300＋302 OR 305＋307）

302／食堂

- 榴彈 及300出現道具（RANDOM道具I／300＋302 OR 305＋307）

303／庭園

- 藍色藥草×2
- 綠色藥草×3

304／時鐘塔大堂

- 地雷槍（只限HEAVY MODE出現）
- 散彈槍子彈14發（只限LIGHT MODE出現）
- 急救噴劑
- 藍色藥草種植區
- （FILE）作戰指示書
- （MAP）時鐘塔之地圖

305／時鐘塔寢室

- ■貝些路之鎖匙 或 靈斯之鎖匙（視乎在電車LIFE SELECTION之選擇）
- 彈藥粉A×2＋B×2及307出現道具（RANDOM道具I／300＋302 OR 305＋307）

307／時鐘塔書齋

- 色帶
- 冷凍彈6發（在電車之LIFE SELECTION選擇跳車）
- 榴彈 及305出現道具（RANDOM道具I／300＋302 OR 305＋307）
- （FILE）美術品之明信片

308／時鐘塔走廊

- 榴彈6發

309／時鐘塔儲物室

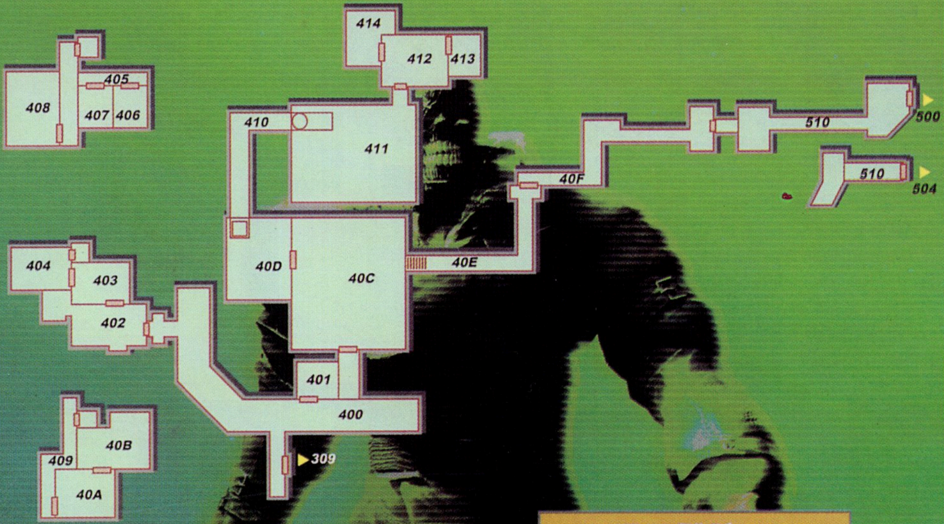
- ■金之齒輪
- ■琥珀之玉
- ■黑曜石之玉
- ■水晶之玉
- 散彈槍子彈×1份（只限LIGHT MODE）
- 地雷槍子彈×1分（只限HEAVY MODE）
- （FILE）傭兵之筆記

30B／時鐘塔瞭望台

- 紅色藥草×2

30C／時鐘塔機械室

- ■銀色齒輪
- ■時之神的首飾
- 色帶
- 地雷槍子彈×1份 或 彈藥粉A×2（只限HEAVY MODE、RANDOM道具J）
- 彈藥粉A×2（只限LIGHT MODE）



公園及醫院 MAP

401／公園醫衛室
■公開之鎖匙（正門）
榴彈 6 發（只限 LIGHT MODE）
地雷槍子彈 × 2 份 或 榴彈 6 發 × 2（只限 HEAVY MODE、RANDOM 道具 K）
（FILE）照片 E

402／醫院大堂
紅色藥草 × 2

403／醫院辦公室
色帶
急救噴劑

404／醫生休息室
■卡式錄音機
藍色藥草
手槍子彈 30 發
（FILE）醫院長之手記
（MAP）醫院之地圖

406／醫院 402 號房
■疫苗素劑

407／醫院 401 號房
綠色藥草 × 2 或 無道具（RANDOM 道具 L／407 OR 40A）

408／資料室
■病房之鎖匙
手槍子彈 30 發 或 無道具（RANDOM 道具 M／408 OR 40A）
（FILE）照片 D

40A／醫院實驗室
綠色藥草 × 2 或 無道具（RANDOM 道具 L／407 OR 40A）
手槍子彈 30 發 或 無道具（RANDOM 道具 M／408 OR 40A）

40B／醫院研究室
■培養液基座
■疫苗培養液
（FILE）醫療機器使用手冊

40D／公園噴水池
藍色藥草 × 2
綠色藥草 × 3
（MAP）公園之地圖

40F／公園樹林路
■公園之鎖匙（墓地）
麥林子彈 × 1 份
（FILE）給監視員的命令

411／公園墓地
紅色藥草 × 2

412／公園墓地小屋
■鐵棒
彈藥粉 A × 2
彈藥粉 B × 2

413／墓地儲物室
急救噴劑

414／公園作戰室
■公園之鎖匙（後門）
色帶
榴彈 6 發
（FILE）監視員之報告書
（FILE）來自作戰總部的 FAX



廢棄物處理工場上層 MAP

500／處理場入口

綠色藥草 × 2

501／處理場休息室



- ■處理設施之鎖匙
- 色帶
- 急救噴劑
- 彈藥粉 A × 3 + B × 3 或 無道具（RANDOM 道具 N／501 OR 506）
- （FILE）工場管理者之日記

502／動力室

- 藍色藥草 × 2
- 榴彈 6 發 × 2
- 火箭發射器

503／處理控制室



- ■系統磁碟
- 綠色藥草 × 3
- 藍色藥草種植區
- （MAP）廢棄工場之地圖

509／廢棄物處理室



- ■密碼卡 CARDKEY

50A／管制室

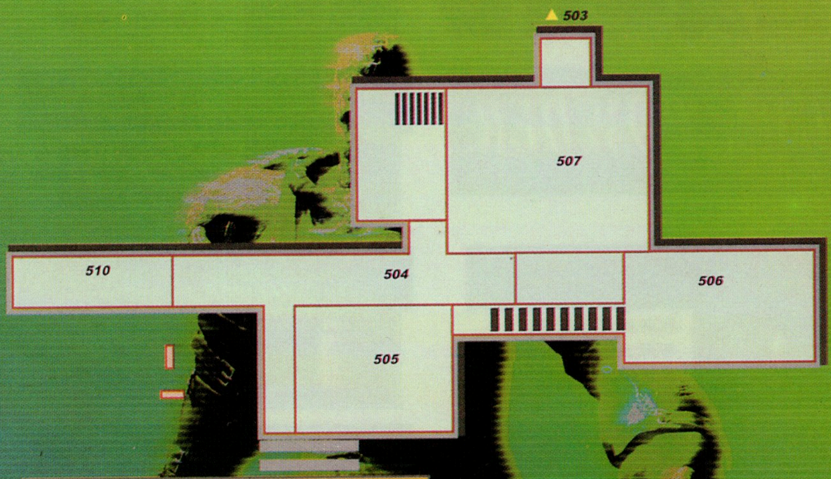
- 麥林子彈 × 1 份
- 急救噴劑

50B／處理場後門

- 散彈槍子彈 × 2 份
- （FILE）燒毀處理工場手冊

50C／廢鐵通道

- （FILE）極秘照片 FILE
- （FILE）JILL 之日記（需順序取得全部 FILE）



廢棄物處理工場下層 MAP

505／下水道管理室

■處理樣本

(FILE) 處理工場警備手冊

506／水質檢查室

急救噴劑

彈藥粉 A × 3 + B × 3 或 無道具

(RANDOM 道具 N／501 OR 506)

507／地下處理場

散彈槍子彈 × 2 份

BIOHAZARD 3 道具一覽表

GUN POWDER

彈藥粉 A
（ガンパウダー A）



彈藥的調合材料之一，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 B
（ガンパウダー B）



彈藥的調合材料之一，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 C
（ガンパウダー C）



彈藥的調合材料之一，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 AA
（ガンパウダー AA）



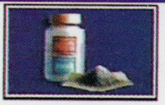
將2份彈藥粉A調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 BB
（ガンパウダー BB）



將2份彈藥粉B調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 AC
（ガンパウダー AC）



將彈藥粉 A 與 C 調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 BC
（ガンパウダー BC）



將彈藥粉 B 與 C 調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 CC
（ガンパウダー CC）



將 2 份彈藥粉 C 調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 AAA
（ガンパウダー AAA）



將3份彈藥粉A調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 AAB
（ガンパウダー AAB）



將彈藥粉A2份及B調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 BBA
（ガンパウダー BBA）



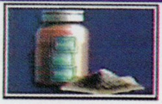
將彈藥粉B2份及A調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 BBB
（ガンパウダー BBB）



將3份彈藥粉B調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

彈藥粉 CCC
（ガンパウダー CCC）



將 3 份彈藥粉 C 調合而成的東西，可與上彈工具或榴彈組合來使用

AMMUNITION

手槍子彈
（ハンドガンの弾）



9 × 19 PARABELLUM 彈，適合 M92F CUSTOM 或 SIGPRO 使用

散彈槍子彈
（ショットガンの弾）



散彈槍子彈。適合 M3S 使用

麥林子彈
（マグナムの弾）



44麥林子彈。左輪用的強力子彈，S & W M629C 使用

榴彈／炸裂彈
（グレネードの弾／炸裂弾）



命中時會散出碎片的標準彈頭，可在Hk-p榴彈發射器使用

火炎彈
（火炎弾）



火炎榴彈。一種在彈頭裝上了強力凝固汽油的特殊彈，可在Hk-p榴彈發射器使用

硫酸彈
（硫酸弾）



彈頭裝上了對生物用濃硫酸的特殊彈，可在Hk-p 榴彈發射器使用

冷凍彈
（冷凍弾）



冷凍榴彈。在彈頭裝上了極低溫液化氮的特殊彈，可在Hk-p榴彈發射器使用

地雷彈
（マインスロアーの弾）



彈身裝有感應器，當使用者以外的人接近便會爆炸的特殊彈

步槍子彈
（アサルトライフルの弾）



軍用的 5.56mmNATO 彈

手槍強化彈
（ハンドガンの強化弾）



以上彈工具製成，加入了強力藥粉的9mm彈，可供 M92F 及 SIGPRO 使用

散彈槍強化彈
（ショットガンの強化弾）



以上彈工具製成，加入了強力藥粉的 1 2 GUAGE 散彈，可供 M3S 使用

GUN PARTS

EAGLE 部件 A
（EAGLE パーツ A）



是武器的零件套裝，看來是瞄準器及槍膛，只有這些不能製成武器

EAGLE 部件 B
（EAGLE パーツ B）



是武器的零件套裝，看來是支架及彈匣，只有這些不能製成武器

M37 部件 A
（M37 パーツ A）



似乎是木製的手柄及彈匣，只有這些不能製成武器

M37 部件 B
（M37 パーツ B）



槓桿動作的槍的零件，缺少了槍管，只有這些不能製成武器

無限彈
(無限弾)



將這個和武器組合的話，子彈便能無限制地使用

MEDICINE

急救噴劑
(救急スプレー)



可以將全部體力回復的噴劑

急救箱
(救急ボックス)



可以放入最多 3 支急救噴劑

綠色藥草
(グリーンハーブ)



能回復體力的珍貴藥草，可以在藥草的組合下製成混合藥草

藍色藥草
(ブルーハーブ)



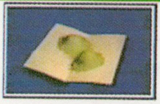
能夠解毒的珍貴藥草，可以在藥草的組合下製成混合藥草

紅色藥草
(レッドハーブ)



能將綠色藥草的效果提高的珍貴藥草，可以在藥草的組合下製成混合藥草

混合藥草／綠＋綠



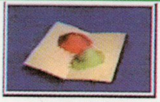
將 2 株綠色藥草混合而成的東西

混合藥草／綠＋藍



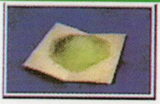
將綠色藥草與藍色藥草混合而成的東西

混合藥草／綠＋紅



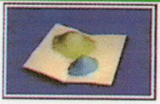
將綠色藥草與紅色藥草混合而成的東西

混合藥草／綠＋綠＋綠



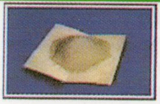
將綠色藥草 3 株混合而成的東西

混合藥草／綠＋綠＋藍



將綠色藥草 2 株與藍色藥草混合而成的東西

混合藥草／綠＋藍＋紅



將綠、藍、紅三者混合而成的東西

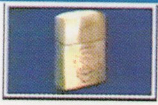
KEY ITEM

倉庫之鎖匙／後門之鎖匙
(倉庫のカギ／裏口のカギ)



一條附有金屬牌的小鎖匙，牌上刻有「後門」兩字

打火機／電油用乾了的打火機
(ライター／オイルのきれたライター)



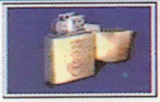
電油用乾了，不能直接拿來使用

打火機電油
（ライターオイル）



適用於打火機的電油

打火機
（ライター）



電油式打火機

S.T.A.R.S.卡
（S.T.A.R.S.カード）



S.T.A.R.S.隊員畢特的證件

證件套
（カードケース）



在證件套之中似乎放了某種卡

S.T.A.R.S.卡
（S.T.A.R.S.カード）



S.T.A.R.S.隊員 JILL 的證件

藍色寶石／藍寶石
（青い宝石／サファイア）



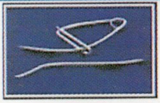
閃耀着藍光的藍寶石

刻有紋章的鎖匙／S.T.A.R.S.之鎖匙
（紋章の入ったカギ／S.T.A.R.S.のカギ）



一條刻有 S.T.A.R.S.紋章的鎖匙

開鎖鐵線 KEYPICK
（キーピック）



能夠開啟一些構造較為簡單的鎖

電線
（電力ケーブル）



大型機械所用的大容量電線

火鈎棒
（火かき棒）



用來撬開地下水道入口時所用

綠色寶石／翡翠
（緑の宝石／エメラルド）



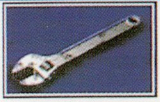
閃耀着綠色光芒的翡翠

生銹手柄／生銹六角手柄
（さびたクランク／さびた六角クランク）



前端成六角形的手柄，柄的部份生銹得很厲害

士巴拿
（レンチ）



能夠夾着六角形的東西或是樽蓋等來轉動的工具

機油
（マシンオイル）



小型機械用的機油，單靠這個並不能在大型機械上使用

銅製之書／知識之書
（ブロンズ製の本／知識の本）



一本由青銅製成的書形物品，上面寫着「給予的知識」

銅製之指南針／未來之指南針
（ブロンズ製の羅針盤／未来の羅針盤）



是一個以青銅製成的指南針，上面寫着「掌握未來」

電池
（バッテリー）



工業用的水電，可有足夠電力供應小型的建築地盤用升降機

保險絲
（ヒューズ）



適合大型機械所用的保險絲

消防喉
（消火用ホース）



接上水龍頭之後便可使用的消防喉

機油添加劑
（オイル添加剤）



混合在機油之後可變成適合大型機械所用的機油

混合機油
（混合オイル）



是加入了機油添加劑的機油，可作為大型機械的動力來源。

手柄／四角手柄
（クランク／四角クランク）



前方成正方形的手柄

時之神之鎖匙
（クロノスのカギ）



一條歌頌時之神的鎖匙。

時鐘塔之鎖匙／靈斯之鎖匙
（時計塔のカギ／リューズのカギ）



以時鐘的零件為裝飾的鎖匙，其上半部份有一個螺絲的機關，可裝入一些圓形的東西

時鐘塔之鎖匙／貝些路之鎖匙
（時計塔のカギ／ベゼルのカギ）



一條以時鐘的零件作為裝飾的鎖匙

時之神之首飾
（クロノスの首飾り）



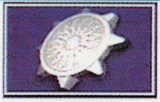
一條歌頌時之神的首飾，在首飾的旁邊有一個細小的螺絲孔。

金之齒輪
（金の歯車）



以金來製成的美麗齒輪

銀之齒輪
（銀の歯車）



以銀來製成的美麗齒輪

時之神之齒輪
（クロノスギア）



一個以時之神為製作動機的齒輪。

琥珀之玉
（琥珀の玉）



琥珀製成的寶石，可用來解決時之女神的機關

黑曜石之玉
（黒曜石の玉）



黑曜石製成的寶石，可用來解決時之女神的機關

水晶之玉
（水晶の玉）



水晶製成的寶石，可用來解決時之女神的機關

公園之鎖匙／正門之鎖匙
（公園のカギ／正門のカギ）



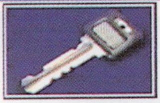
在公園辦公室發現的鎖匙，上面寫着「正門」

病房之鎖匙
（病室のカギ）



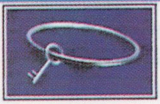
似乎是病房的鎖匙。在標籤上寫着「402」。

公園之鎖匙／墓地之鎖匙
（公園のカギ／墓地のカギ）



公園所用的鎖匙，上面寫着「墓地」

公園之鎖匙／後門之鎖匙
（公園のカギ／裏門のカギ）



一條附有金屬圈的小鎖匙，圈的部份刻有「後門」兩字

卡式錄音機
（テープレコーダー）



手提的卡式錄音機，收錄患者的診斷結果

疫苗素劑
（ワクチン素剤）



製成疫苗的主要材料，與疫清培養液混合時所必需。

培養液基座
（培養液ベース）



製作疫苗培養液時需要先安裝的道具

疫苗培養液
（ワクチン培養液）



能助長疫苗的成長，與疫苗素劑混合後便能成為疫苗

疫苗
（ワクチン）



對病毒感染有效的疫苗

鐵棒
（鉄パイプ）



用於氣體輸送用的鐵棒，由於有足夠的強度與長度，可像槓桿般使用

處理設施之鎖匙（處理前）
（処理施設のカギ）



除了鎖匙之外，還附有一塊小塑膠卡的特別鎖匙

處理設施之鎖匙（處理後）
（処理施設のカギ）



塑膠的卡正在發光，似乎是某種密碼的模式

密碼卡 CARDKEY
（カードキー）



在 UMBRELLA 設施內進入特定設施時所必需的密碼卡

處理樣本
（処理サンプル）



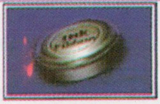
存放了水質樣本，可在水質檢查系統上使用

系統磁碟
（システムディスク）



進入廢棄物處理室所必需的道具

色帶
（インクリボン）



使用 SAVE 打字機記錄遊戲進度時所必須的道具

《BIOHAZARD 3》附加迷你遊戲
傭兵戰記 THE MERCENARIES 攻略篇



CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION

當各位以HEAVY MODE或LIGHT MODE爆了一次機之後，便可在下次LOAD GAME時開始選玩今集附設的迷你遊戲——「傭兵戰記THE MERCENARIES」。這「傭兵戰記THE MERCENARIES」的玩法有點像前作的EX BATTLE，同樣是在一個限定的版面內，要玩者在有限的時間內以有限的子彈來完成，或許說近似《DINO CRISIS》的「OPERATION WIPE OUT」模式會較為合適。

CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION

以有限火力換取有限時間



和「OPERATION WIPE OUT」不同，遊戲開始時的時限是絕對不足以讓玩者走完全個地圖的，玩者必須要利用打倒敵人以及閃避敵人的攻擊來增加時間。

敵人會按其能力的不同，在被你打倒時各令你補充不同份量的時間，例如普通的喪屍一隻3秒、獵殺者6秒、追跡者10秒。

此外，打倒敵人時若能保持在一個連續狀態的話（又或是同時殺掉超過一隻敵人時），那麼便會有類似格鬥遊戲的「COMBO」效果，例如殺死一隻喪屍只得3秒、連續二隻會變成共加7秒、若到第三隻的話，則更會增至14秒之多，因此連續地擊倒敵人是這遊戲中的重點之一。

拯救人質



遊戲的目的是要由RACCOON市的電車站一直回到倉庫之中，理論上這條路直走的話是不會太遠的，然而遊戲設定了很多人質在一些需要你故意走才會到達的地方，而且每位敵人周圍都會有大班喪屍，你必須將喪屍全部解決才能將人質救出。

當然，好心是會有好報的，人質在獲救後都會送你一些不同類型的道具，有些會是一定數量的子彈，有些則會是回復道具，而且能救回多少人質，更會對完成任務後所獲得的獎金有很大影響。

賺錢購買強勁武器





這次「傭兵戰記THE MERCENARIES」和過往同類迷你遊戲之間最大的不同之處，是玩者在每次任務完成後也會視乎玩者的剩餘時間、殺了的喪屍數目等得到一筆獎金作為評價，這筆獎金可被玩者儲下來購買各類型無限發的特殊武器，然後可用回正常的遊戲之中，無限發的武器由普通突擊步槍（$2000）、格靈式機關槍（$3000）、火箭發射器（$4000）以至令全遊戲中所有道具變成無限發（$9999）的也有，而且今次和《BIO 2》不同，即使在遊戲中使用無限發道具也是不會影響爆機等級的，因此若然感到第一次爆機時被追跡者屈得太慘的話，則不妨花點時間在這種模式上，到購買了心目中想要的武器才開始玩二周目。

集中攻略

卡羅斯篇 CAUTION



在這迷你遊戲中，卡羅斯可算是最為平均的一個，他的 M4A1 步槍是一種在很多場合下亦適用的武器，有一定的殺傷力，連射速度快，再加上 EAGLE 6.0 這種威力較高的手槍，令他成為這模式中較為適合初學者使用的一人。

以卡羅斯玩這模式時，首先要懂得分開步槍和手槍的用途，手槍由於有 150 發後備子彈，適合用來對付一般行動速度較慢的喪屍，再加上途中有四個拯救人質的地點均可各獲得 60 發補充子彈，因此手槍的子彈原則上是很夠用的，而在遇上較強的對手如獵殺者之類時，各位亦可先在距離較遠時保持用手槍攻擊，到牠們接近至一定距離才換上步槍阻止牠們的進一步接近，這樣便可控制住步槍的彈藥，否則若在初期便瘋狂地用步槍掃射的話，還未走到一半路程就已經射乾步槍的子彈，但因為用手槍殺一般喪屍很多時也不只用 3 秒，所以必須盡量利用油罐來賺取大量時間，同時在感到時間不足時減少繞路走。









初期武器

- M4A1
- EAGLE 6.0
- Hand Gun Bullets × 150
- Mixed Herb
- Mixed Herb
- Mixed Herb

CAUTION CAUTION CAUTION CAUTION

米克魯篇 CAUTION



雖然卡羅斯在火力上會較為平均，但在下自己就較為喜歡用米克魯來儲錢。

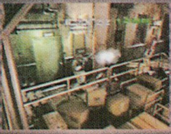
以火力來計，米克魯是三人之中最強的，散彈、麥林、火箭發射器這三種都是遊戲中頂級的武器，其中最重要的是他帶着一支 8 發的火箭發射器，這東西可以一發解決一次追跡者，以每隻追跡者需 2 發才能完全解決來計算，理論上他能打敗 4 隻，這對於增加時間來說是相當寶貴的，此外麥林對於一般獵殺者及 DD 之類的上級敵人仍能保持一槍殺一隻的能力，因此就能將受傷的機會降至最低。

當然有好亦必有壞。米克魯重火力的背後，有着彈數少、回復藥不足這兩大問題。彈數少的問題在於不容有失，射失一發手槍可能沒甚麼問題，但射失一發麥林就已經會麻煩很多，而事實上，米克魯的基本戰法應該是平常盡量在多喪屍聚集的位置以散彈槍攻擊，再以麥林或火箭對付獵殺者級的對手，由於原則上只有一次回復機會（不計救人質所得的道具），有毒的敵人盡量不要去惹，以免中毒時不知救不救自己好。











初期武器

- BENELLI M3S
- M629C
- ROCKET LAUNCHER
- Shotgun Shells
- Magnum Bullets
- Mixed Herb



列哥拉篇 CAUTION









相信有不少人一看到列哥拉這身裝備，已不其然聯想起《BIOHAZARD 2》的「豆腐」。

的而且確，雖然列哥拉比當日的「豆腐」多了一柄手槍，但基本上仍改變不了他那種絕對的劣勢，而且今次和「豆腐」不同，因為「豆腐」可以不和敵人交戰，只靠擺脱敵人走到終點，但列哥拉就必需一邊走一邊戰鬥，否則2分鐘的時間很快便玩完……

或許大家也會奇怪——以小刀攻擊敵人不是很花時間的嗎？雖然要以小刀幹掉一名喪屍也隨時要6、7刀，但以小刀打倒對手時，所得的獎勵時間卻會是平常的8倍！以一般喪屍為例，打倒一隻就有24秒，而獵殺者則有48秒……

以列哥拉來玩的重點首先是務必完全掌握「緊急迴避」系統，要練至可避過敵人任何時候的攻擊，然後便要視乎自己的能力來決定與甚麼敵人為敵（除非你真的連追跡者亦可用小刀來殺死……），此外最好能取得拯救人質後留下來的手槍強化子彈，那麼即使遇上較強的敵人亦可以有較像樣的火力，有時候更可先以手槍削弱敵人 HP，再以小刀作最後一擊，那麼是同樣可以獲得8倍時間 BONUS 的。

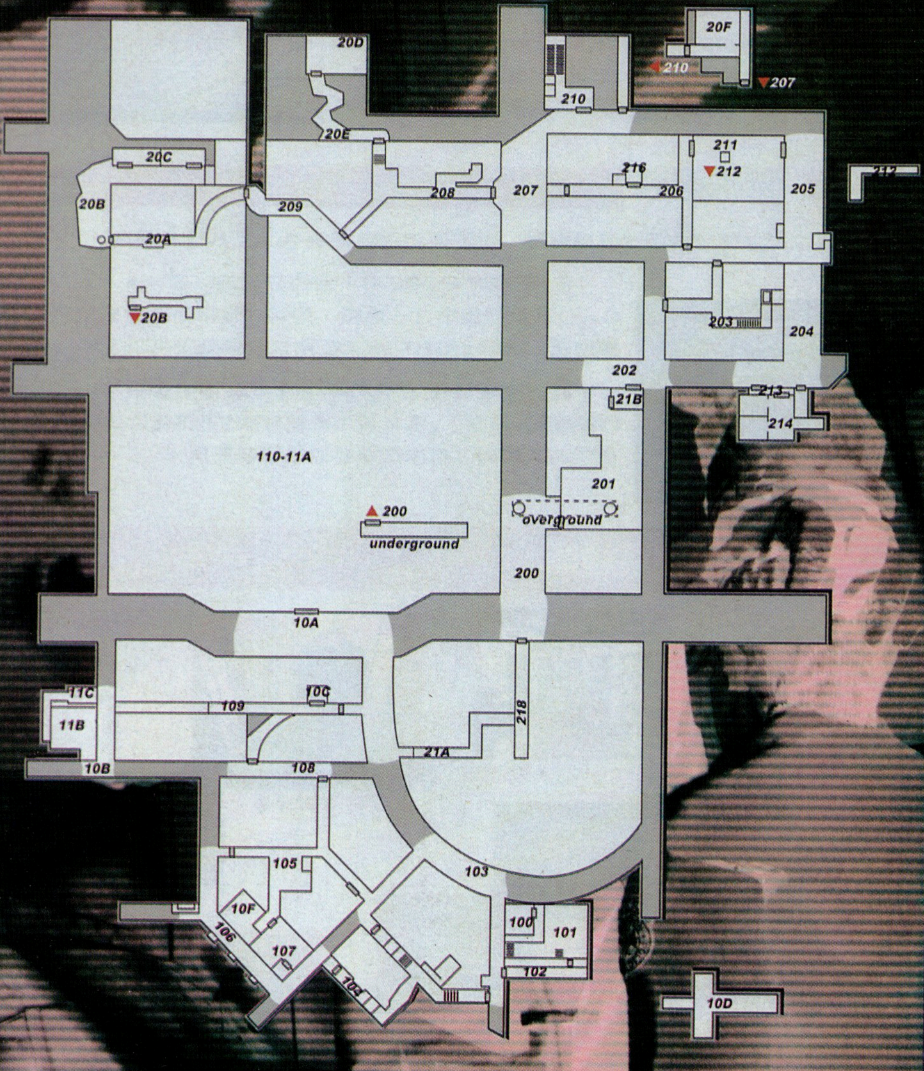


初期武器

SIGPRO SP2009
KNIFE
Blue Herb
First Aid Spray
First Aid Spray
First Aid Spray

全區域敵人一覽表

20B	6×喪屍
20A	5×喪屍
209	烏鴉群
208	6×喪屍（有油罐）
20E	3×喪屍犬
20D	5×喪屍 人質／倉庫大叔（卡＝手槍子彈60發、米＝散彈槍子彈14發）
207	8×喪屍
210	2×獵殺者β
20F	5×喪屍 人質／少女（卡＝急救噴劑、米＝散彈槍子彈14發、列＝手槍強化彈60發）
206	3×喪屍犬
211	3×獵殺者β
212	6×喪屍 人質／畢特（卡＝手槍子彈60發、米＝麥林子彈14發）
205	9×喪屍（有油罐）
203	1×追跡者
204	3×大蜘蛛
213	2×DD
202	3×獵殺者β
214	8×喪屍 人質／馬田（卡＝手槍子彈60發、米＝急救噴劑）
21B	5×喪屍
201	8×喪屍（有油罐）
200	1×第二形態追跡者（會視乎剩餘時間而出現）
218	5×喪屍 1×追跡者
21A	3×DD
10A	烏鴉群
109	8×喪屍
10E	SLIDING WORM
10B	2×BRIAN SUCKER
11B	8×喪屍
11C	3×獵殺者γ 人質／列哥拉（卡＝手槍子彈60發、米＝急救噴劑）
108	3×喪屍犬
105	2×追跡者
106	3×獵殺者β
104	9×喪屍
107	人質（米＝散彈槍強化彈14發）
103	3×獵殺者β
102	烏鴉群
101	7×喪屍（有油罐）



UPTOWN & DOWNTOWN MAP

《BIOHAZARD 3》隱藏要素大公開



一如以往，今集《BIOHAZARD 3》仍有着大量隱藏要素，其中附加的迷你遊戲「THE MERCENARIES」以及所附加的大量隱藏武器在前面已有詳細的介紹，在此亦不再多提，但其實除此之外，遊戲中還有很多隱藏要素的……

■ 特殊服裝

當各位能以特定的條件完成遊戲，那麼便能改變遊戲中JILL所穿的服裝。

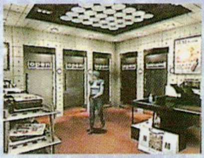


在HEAVY MODE中，各位只要能以S．A．B．C．D等級的其中之一爆機，均可以獲得不同數目的特殊服裝，而以LIGHT MODE則只要爆機便可以了。

當一度爆機後，下次再玩時道具箱內會多了一條「時裝店之鎖匙」，當拿着這條鎖匙來到「時裝店（10F）」便能進入店內，然後選擇喜歡的服裝更換。

能取得的服裝種類

優先次序



1《BIO 1》S.T.A.R.S.制服





3 黑色女電單車手服

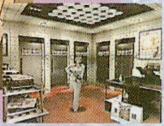






2 《DINO CRISIS》REGINA制服





4 白色的士高服





5 迷你裙女警制服

此外，在不同的爆機RANKING及難易度之下，能取得的服裝數目亦會有所不同

HEAVY MODE

S	5種類
A	4種類
B	3種類
C	2種類
D	1種類
E	無

LIGHT MODE

只限第一次爆機時獲得

《BIO 1》S.T.A.R.S.制服

《DINO CRISIS》REGINA制服

例如當各位在HEAVY MODE第一次以D RANK爆機，第二次B RANK的話，則D RANK時會先得S.T.A.R.S.制服，然後在B RANK時再得《DINO CRISIS》REGINA制服、黑色女電單車手服及、白色的士高服。

EPILOGUE

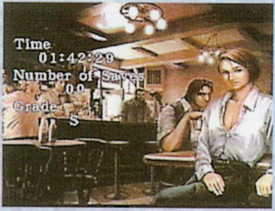
當各位每次以HEAVY MODE爆機時，均會有一個《BIOHAZARD》系列中的登場人物前來為大家謝幕（EPILOGUE），讓大家知道他們的近況，而看過的EPILOGUE畫面，是可以在標題畫面LODE GAME時重看的。

由於要保留一點趣味給大家，因此各人物謝幕時的內容及畫面不會在此公開，至於各人物的出場順序分別是……

第一次爆機	JILL
第二次爆機	CHRIS
第三次爆機	BARRY
第四次爆機	LEON
第五次爆機	CLAIRE
第六次爆機	SHERRY
第七次爆機	ADA
第八次爆機	HUNK（第四生還者）＋THANKS訊息

RANKING

和上集一樣，當各位完成了HEAVY MODE的時候，爆機畫面中會顯示出對玩者的評價（RANKING）。評分方法方面，主要會根據玩者在三方面的表現而決定……



評分的方法

色帶的使用	MAX 100points
回復道具的使用	MAX 100points
爆機時間	MAX 100points
合共	MAX 300points
270 points或以上	S RANK
230～260points	A RANK
180～220points	B RANK
120～170points	C RANK
50～110points	D RANK

各項目的計分方法

回復道具	
曾回復HP	得分
1500	100分
1700	90分
1900	80分
2100	70分
2300	60分
2500	50分
2700	40分
2900	30分
3100	20分
3300	10分
3300以上	0分

色帶	
使用次數	得分
0次	100分
1次	90分
2次	80分
3次	70分
4～5次	60分
6～8次	50分
9～12次	40分
13～17次	30分
18～23次	20分
24～30次	10分
31次或以上～	0分

爆機時間	
時間	得分
不足2:29:59	100分
2:30:00～2:39:59	90分
2:40:00～2:59:59	80分
3:00:00～3:29:59	70分
3:30:00～4:09:59	60分
4:10:00～4:59:59	50分
5:00:00～5:59:59	40分
6:00:00～7:09:59	30分
7:10:00～8:29:59	20分
8:30:00～9:59:59	10分
超過10:00:00	0分

MEMORYCARD LOAD畫面的看法



在遊戲的LOAD畫面中，各位可以知道該SAVE內是否能夠玩附加遊戲「THE MERCENARIES」、能否使用各種附加武器、以及已取得多少附加的服裝，至於實際的表示方法則如下：

6.NEXT GAME /00-08 ★★★★★
★★★★★

- 6.：資料的號碼
- NEXT：SAVE位置、若剛爆機的話便會以Next Game顯示
- 00：SAVE次數
- 08：爆機次數
- 上排第1個★：已能進行附加遊戲「THE MERCENARIES」
- 上排第2個★：已擁有無限發突擊步槍
- 上排第3個★：已擁有無限發格靈式機關槍
- 上排第4個★：已擁有無限發火箭發射器
- 上排第5個★：已擁有全武器無限發能力
- 下排第1個★：已擁有S.T.A.R.S.制服
- 下排第2個★：已擁有《DINO CRISIS》REGINA制服
- 下排第3個★：已擁有女電單車手制服
- 下排第4個★：已擁有的士高制服
- 下排第5個★：已擁有迷你裙女警制服

■JILL 的日記

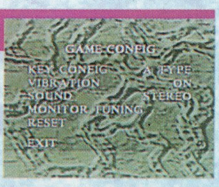


在今次的小説攻略篇中，在下亦已多次表明本攻略是會以取得隱藏 FILE「JILL 的日記」為準則的，但要看着整份攻略來玩可能會有點混亂，因此在下會在這裏以一個表的形式將適當的FILE取得順序列出，方便大家參考。

請注意：JILL的日記不會隨着爆機後的SAVE保留下來，因此要看的話請馬上看……

順序	FILE 名字	取得位置（房間編號）	位置
1	遊戲手冊（藍）	0	初期裝備（道具）
2	遊戲手冊（紅）	0	初期裝備（道具）
3	時鐘塔之明信片	107	酒吧的櫃台
4	照片 A	108	通道盡頭警員的屍體上
5	馬田的報告書	112	馬田的手上
6	迪比特的備忘	117	桌上
7	來自肯特鎗店的 FAX	11A	FAX 機上
8	傭兵之日記	21A	傭兵的屍體
9	CITYGUIDE	211	廚房附近的桌上
10	照片 B	210	公眾電話上
11	照片 C	20F	辦公桌上
12	報紙記者之手記	20F	房間盡頭的板上
13	鐵道技工之備忘	20C	電箱之上
14	管理負責人之報告	11B	桌上
15	營業所之 FAX	11B	文件架上
16	留在貨櫃中的遺言	101	貨櫃之中
17	作戰指示書	304	傭兵的屍體
18	美術品之明信片	307	桌上
19	傭兵之筆記	309	傭兵的屍體
20	醫院長之手記	404	屍體旁的血跡上
21	照片 D	408	房間內的桌上
22	醫療機器使用手冊	40B	辦公桌上
23	照片 E	401	桌上
24	給監視員的命令	40F	傭兵的屍體
25	監視員之報告書	414	桌上
26	來自作戰總部的 FAX	414	黑板上
27	工場管理者之日記	501	桌上
28	處理工場警備手冊	505	桌上
29	燒毀處理工場手冊	50B	梯子旁的牆壁
30	極秘照片 FILE	50C	燃燒着的車子前
31	JILL 的日記	—	取代了「遊戲手冊（藍）」的位置

■手動瞄準



遊戲中，正常來説瞄準是會自動地進行的，但若然各位在 KEY CONFIG 的畫面中按着 R1 掣去按 3 次口掣的話，控制器中央的「AUTO」便會變成「MANUAL」(再按 3 次又會變回 AUTO)

在「MANUAL」的情況下進行遊戲，即使各位按着R1．R2掣、又或是在舉槍狀態下按L1掣也好，主角也是不會朝向敵人所在的方向的。

《BIO》之父三上真司專訪

今次在下仍然非常幸運，可以在製作攻略本期間訪問了《BIOHAZARD》系列的PRODUCER三上真司先生，到底今次的《BIOHAZARD 3》在他眼中是個怎樣的遊戲，他會希望在遊戲中表現些甚麼？



首先，製作這遊戲的動機是甚麼呢？為甚麼會將時間軸設定在《BIO 1》和《BIO 2》之間呢？

三上：當《BIO 1》成功了後，我們嘗試推出了《BIO 2》，結果雖然吸引了很多非機迷來玩這作品，但有玩過《BIO 1》的人就覺得遊戲有點令他們失望，始終我們是靠《BIO 1》而成功的，所以便引發了推出這次的《BIO 3》，希望他們得回玩《BIO 1》的感覺，而設定時間軸在《BIO 1》和《BIO 2》之間，是希望能吸引玩過這兩集的人。

今集中新增的UMBRELLA生化危機對策部隊是以甚麼為基礎想出來的呢？為甚麼會設定他們為傭兵的身份？

三上：最初只是想到加入一些屬於UMBRELLA的人，然後在遊戲中慢慢被玩者發現他們原來是班好人，但要交待這種故事會很複雜，這時想到設定他們為傭兵的話，一切便較容易說得通了。

為甚麼會想出追跡者這種敵人出來呢？

三上：這是因為想嘗試像「未來戰士」那樣，有一種由最初一直纏着主角到最後的敵人，而且那種不知何時出現的感覺會令玩者感受到另一種的恐怖感。

在製作這遊戲時，有沒有甚麼特別困難的地方呢？

三上：是我們的製作時間相當有限。《BIO 1》的時候有二年零三個月、《BIO 2》亦有一年零九個月，但今次就只得一年，整個開發都變得吃力起來。

今次的開發人員和《BIO 2》相同的嗎？

三上：在程式、音樂方面的都是一樣，此外負責CG動畫的製作公司亦和上次一樣。

為甚麼會和《DINO CRISIS》一樣設定女性作為主角？

三上：事實上，在設定主角時，我們才發現只能以JILL作為女主角，因為以《BIO》系統來說，未有任務在身的人物就只有JILL一個吧，事實上還有畢特及BARRY兩人，但畢特在前作中沒有怎樣露面，亦沒有理由找BARRY來當主角，選來選去，最後就只有JILL可用來當主角了。

和《BIO 1》、《BIO 2》相比，《BIO 3》的難易度是如何設定的呢？

三上：算是難玩的，應該是和《BIO 1》差不多一樣的難玩。今集不是有分為HEAVY MODE及LIGHT MODE的嗎？HEAVY MODE的話會和《BIO 1》的時候差不多，但LIGHT MODE的話則會比《BIO 2》那時的EASY MODE還要簡單，兩者之間的差異是很大的。

為甚麼今集會設定對動作性的要求比解迷的難易度更高呢？

這其實是因為今集的DIRECTOR是很喜歡看香港的動作片的，因此他便想將這種元素放進遊戲之中。

緊急迴避系統是否從格鬥遊戲之中獲得靈感的呢？

三上：沒有這回事，其實主要也是因為遊戲的DIRECTOR想加入多些動作元素，而這種系統就能令到戰鬥時的動作更多姿多采、主角看起來更加有型。

前作《BIO 2》的時候有2名主角，但今次為甚麼又回復至只得一人呢？

三上：因為和多名主角但故事較直線相比，倒不如以一個主角，由玩者自己的選

擇發展出很多不同的變化較為有趣……當然亦包括製作時間不足。最理想的，當然是有兩名主角，然後每個人都可以分支出很多很多的變化出來吧，但這樣的話相信一年是不可能的了。

今集的恐怖感和《BIO 1》、《BIO 2》相比有何不同？

三上：最主要的相信也是追跡者的存在。雖然上集也有「TYRANT」這種角色，但感覺上只是嚇你一跳，而今次則將追跡者作為遊戲的重點，玩者經常也要抱着着「會否出現呢？」這種心情作戰。

彈藥調合的系統是從《DINO CRISIS》那邊進化過來的嗎？

三上：其實《BIO 3》和《DINO CRISIS》的開發是在很相近的時期中進行的，而和《DINO CRISIS》那種主要針對製造麻醉彈的系統相比，《BIO 3》的彈藥調合就能令玩的人有很大的自由度去選擇自己喜歡的武器來使用。

若以現時為止的《BIO》系列中，三上先生最滿意的會是？

三上：若是連《DINO》在內也好、《BIO 1》、《BIO 2》、《BIO 3》以至《外傳》也好，也沒有一隻是可以令我滿意的。



那麼最喜歡的呢？

三上：最喜歡的話應該是《BIO 1》。

對一直以來有玩過《BIO》系列的玩家來說，有沒有甚麼貼士可以提供給他們？

三上：最好能先了解清楚彈藥調合系統的內容。

三上先生對於遊戲的漫畫化有甚麼意見？

三上：漫畫可以表現出一些遊戲所做不到的場面，可令遊戲的世界觀變得更廣闊。

請三上先生對香港及台灣的《BIO》玩家說句話吧。

三上：今次沒有背叛各位《BIO 1》的支持者，特別是喜歡動作的人就更加適合，而且今次即使多玩幾次，亦會令玩家覺得很有新鮮感。

送給香港機迷

訪問結束後，三上真司為香港《BIOHAZARD》的支持者準備了一些相當珍貴的禮物——五本有三上先生親筆簽名的《BIOHAZARD 3》宣傳用小冊子。這本小冊子是日本方面訂購遊戲時所送的，在香港已經罕有，再加上三上先生的簽名，價值更加無可估計。



想要這本小冊子的話，只要剪下本頁的印花，連同姓名、年齡、地址、電話，寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓」，並在信封面註明「索取《BIO 3》三上真司簽名小冊子」即可參加抽獎。

名額：5名

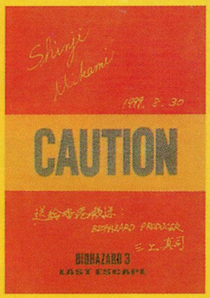
截止日期：1999年10月22日

公布日期：1999年11月5日（遊戲誌第113期）

（得獎者將有專函通知領獎事宜）

（本印花恕不接受影印本）

印 花



一擊必殺·邪道攻略篇

又到「邪道攻略篇」的時間了。

這次《BIOHAZARD 3》在故事的分支系統上較為接近系列的元祖《BIOHAZARD》，在很多情況下，玩者的處理方法會令故事出現相當微妙的變化，但這裏是以「快速攻略」為目標的流程，因此只會列出一些較重要的分支，某些機關則盡量會以圖片的方法顯示破解的方法，令大家更易明白。

請記着，這份流程是只求爆機的，對於已取得「足夠火力」的玩家來説會較為適合。

GAME START

STAGE 1&2「UPTOWN &DOWNTOWN」

1.在100「倉庫辦公室」取得『倉庫之鎖匙』

2.在101「倉庫1F」使用『倉庫之鎖匙』前往102

3.調查104「Y字路」中央的門，在地下室取得『打火機電油』

4.進入107「酒吧JACK」遇上畢特受襲之EVENT，取得『打火機』

5.在108「警員全滅路」將『打火機』與『打火機電油』組合，繞掉縛着門的繩前往109

6.在110「警署正門」選擇初遇追跡者，LIFE SELECTION可選擇『與追跡者對決』或『逃進警署』。

7.在116「作戰會議室」取得『S.T.A.R.S.卡』

8.在111「警署大堂」中央的電腦使用『S.T.A.R.S.卡』取得四位數字密碼。



9.以四位數字密碼開啟113「押收品倉庫」夾萬取得『警署之鎖匙（S.T.A.R.S.之鎖匙）』，並取下房內之『藍色寶石』。

10.使用『警署之鎖匙（S.T.A.R.S.之鎖匙）』打開11A「S.T.A.R.S.辦公室」大門。

11.在11A「S.T.A.R.S.辦公室」JILL的桌上取得『開鎖鐵線』。

12.離開警署，以『開鎖鐵線』打開通往21A「商店街後街」的路。

13.經過201「停車場」時取得『電線』。

14.在216「商店街儲物室」取得「生銹六角手柄」。

選擇先到餐廳之情況

15A.在211「餐廳」後門前使用『開鎖鐵線』取得『火鈎棒』。

16A.以『火鈎棒』打開通往下水道的路。

17A.與卡羅斯遇上追跡者。

18A.到20F「報館大廈3F」取得『綠色寶石』。

選擇先到報館大廈之情況

15B. 到20F「報館大廈3F」遇上卡羅斯。

16B.在211「餐廳」後門前使用『開鎖鐵線』取得『火鈎棒』。

17B.以『火鈎棒』打開通往下水道的路。

18B.在212「餐廳下水道」屍體身上取得『綠色寶石』。

19.到207「市政府大樓」前使用『藍色寶石』與『綠色寶石』將門打開。

20.在20C「電車」內的EVENT結束後,在前卡座位上取得『士巴拿』。

21.到20E「油站前通道」門前使用『生銹六角手柄』,途中手柄折斷。

22.當手柄折斷後,使用「士巴拿」打開閘門,進入20D「油站」

23.在20D「油站」之內解除電子鎖,取得『機油』。



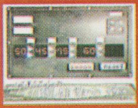
24.經過208「市政府大樓」時調查市長銅像,取得其手上之『銅製之書』

25.前往205「餐廳前通道」,在噴水池前裝上『銅製之書』,再拆下旁邊的『銅製指南針』。

26.回到208「市政府大樓」將『銅製指南針』裝在市長銅像之上,取得隱藏在銅像背後的『電池』。

27.在203「建築現場」將『電池』裝在升降機上,開動升降機到達204「變壓站前通道」。

28.在214「變壓站」內先開電源裝置改為人手操作,操作變壓器將高壓(赤、赤、赤、青)及低壓區(赤、青、青、青)閘門升起,並最低限度取得低壓區閘門內的『保險絲』。



29.到218「商店街後街2」的盡頭使用『士巴拿』，將『消防喉』拆下來。

30.將『消防喉』帶到109「垃圾街」、安裝在牆壁上的消防喉掣將火救熄。

31.調查11B「製藥公司營業所」內之遙控器，記下廣告中商品的名字後輸入同房的電腦中，解除進入11C「藥品保管室」的門鎖。





32.在11C「藥品保管室」內取得『機油添加劑』，並與原有的『機油』混合成『混合機油』。

33.前往20A「記念碑前道路」，途中掉進下水道與BOSS「GRAVE DIGGER」戰鬥，按動下水道兩邊電掣令梯子電力恢復，再對「GRAVE DIGGER」造成一定程度傷害後，便可沿梯子離開。

34.在20C「電車」的尾卡將『混合機油』、『保險絲』、『電線』裝上，電車開動。

STAGE 3「CLOCK TOWER」

35.在20C「電車」上出現追跡者，即時逃回前卡後電車發生故障，LIFE SELECTION可選擇『按動緊急剎車掣』或『從窗口跳出去』。

選擇按動緊急剎車掣之情況

36A.到達300「禮拜堂」，從祭壇旁邊的櫃子取得『靈斯之鎖匙』。

37A.在301「跳舞廳」使用『靈斯之鎖匙』打開通往302「食堂」的門。

38A.到305「時鐘塔寢室」畫後的架上取得『貝些路之鎖匙』。

選擇從窗口跳出去之情況

36B.到305「時鐘塔寢室」畫後的架上取得『靈斯之鎖匙』。

37B.在306「時鐘塔客廳」使用『靈斯之鎖匙』打開通往307「時鐘塔書齋」的門。

38B.到達300「禮拜堂」，從祭壇旁邊的櫃子取得『貝些路之鎖匙』。

39.經樓梯前往30B「時鐘塔眺望台」，使用『貝些路之鎖匙』降下樓梯前往30C「時鐘塔機械室」。

40.在30C「時鐘塔機械室」將音樂盒的音色調至正敘，取得『時之神的首飾』。



41.將『靈斯之鎖匙』與『時之神的首飾』組合成『時之神之鎖匙』，用來打開通往308「時鐘塔走的門。

42.在309「時鐘塔儲物室」將三枚畫像與三枚玉石組合，務求令中央的時針指向12時。玉石分別代表「琥珀＝3小時」、「黑謹石＝2小時」、「水晶＝1小時」，當玉石放在畫像時，分別會得的效果為「過去＝×（-1）」、「現在＝×（+1）」、「未來＝×2」。解破機關後可得『金之齒輪』一枚。



43.回到30C「時鐘塔機械室」，在木架上取得『銀之齒輪』。

44.將『金之齒輪』與『銀之齒輪』組合成『時之神之齒輪』，在30C「時鐘塔機械室」異次元箱旁的齒輪組上安裝。離開房間開啟往30A「時鐘塔走廊2F」會發生BOSS戰。

STAGE 4「HOSPITAL & PARK」

45.玩者操作角色暫時改為卡羅斯，前往309「時鐘塔儲物室」推動後備巨鐘、從後門到達400「公園路」。

46.到達醫院後，先到404「醫生休息室」取得『卡式錄音機』一部。

47.按動404「醫生休息室」升降機門邊的按掣，使用『卡式錄音機』令升降機開動。

48.到408「資料室」，當EVENT結束後在桌上取得『病房之鎖匙』。

49.前往407「醫院401號房」，調查屍體取得三位數字密碼，並留意小藥櫃的位置。

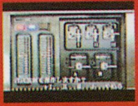


50.回到405「醫院4F走廊」，打開406「醫院402號房」的門。

51.進入406「醫院402號房」，將小藥櫃推至和「醫院401號房」相對的位置，壁畫會掉下露出夾萬，輸入三位數字密碼可得『疫苗素劑』。

52.乘升降機到40B「醫院研究室」，取得桌上之『培養液基座』。

53.切換40B「醫院研究室」的電源，將『培養液基座』安裝在調合裝置，按動「I」、「III」、「A」的手瓬，便可獲得『疫苗培養液』。



54.回到310「禮拜堂」，將『疫苗素劑』與『疫苗培養液』組合成『疫苗』供JILL使用。

55.玩者回復操作JILL來進行遊戲。在400「公園路」上，利用『開鎖鐵線』開啟401「公園警衛室」的門。

56.在401「公園警衛室」內，從掛鎖匙的地方取下『公園之鎖匙』。

57.回到400「公園路」，使用『公園之鎖匙』開門進入40C「公園正面廣場」。

58.前往40F「公園樹林路」，調查屍體取得『傭兵之鎖匙』。

59.前往40D「公園噴水池」，按照下圖的方法解破齒輪的機關打開往410「下水道」的路。



60.利用『傭兵之鎖匙』開啟進入412「公園墓地小屋」的門。

61.在412「公園墓地小屋」牆邊的木櫃內取得『鐵棒』。

62.先在412「公園墓地小屋」火爐前使用『打火機』，然後再用『鐵棒』，打通進入414「作戰室」的路。

63.在414「作戰室」的桌上，取得有一個大圓環的『公園之鎖匙』。

64.離開412「公園墓地小屋」會開始BOSS戰，戰鬥結束後可前往40F「公園樹林路」，利用『公園之鎖匙』開鎖。

STAGE 5「DISUSED PLANT」

65.在416「吊橋」上出現追跡者，LIFE SELECTION可選擇『推下去』或『跳下去』。

選擇推下去之情況

66A.在501「處理場休息室」桌上取得『處理設施之鎖匙』。

67A.進入502「動力室」按（A、B、C、A、E、D、A、B、C）的順序按擊，啟動動力裝置。

68A.利用『處理設施之鎖匙』打開通往503「處理控制室」的門。

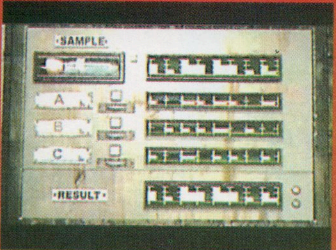
69A.乘升降機到工場下層，在505「下水道管理室」取得『處理樣本』。

70A.在506「水質檢查室」將『處理樣本』在水質檢查機前使用，將A、B、C三條棒左右調詳至和樣本相同的狀態，啟動水質裝置。

選擇跳下去之情況

66B.在505「下水道管理室」取得『處理樣本』。

67B.在506「水質檢查室」將『處理樣本』在水質檢查機前使用，將A、B、C三條棒左右調詳至和樣本相同的狀態，啟動水質裝置。



68B.經乘降機到達上層501「處理場休息室」，在桌上取得『處理設施之鎖匙』。

69B.進入502「動力室」按（A、B、C、A、E、D、A、B、C）的順序按掣，啟動動力裝置。







70B.乘升降機回到下層，再次來到506「水質檢查室」。

71B. 在506「水質檢查室」內，將『處理設施之鎖匙』放在紫外線照射器前使用。

71A.將『處理設施之鎖匙』在506「水質檢查室」的紫外線照射器前使用。

72.前往503「處理控制室」，取得桌上的『系統磁碟』。

73.利用『系統磁碟』進入509「廢棄物處理室」。

74.在BOSS戰中射向牆壁上的開關，令追跡者被處理液所傷。

75.在509「廢棄物處理室」BOSS戰後，拾起研究員身上掉下的『密碼卡』，在門邊使用來開鎖後離開。

76.進入502「動力室」，使用『密碼卡』開動升降機到下層，利用已處理過的『處理設施之鎖匙』打開櫃門，取得放在裏面的『火箭發射器』。

77.回到500「處理場入口」，以『密碼卡』開啟通向50A「管制室」的閘門。

78.取得手提雷達之後開啟往50B「處理場後門」的蓋子。（若之前在STEP 65選「跳下去」，則需要先和列哥拉的直升機交戰）

79.在50D「廢棄物燒毀處理工場」先檢查磁力砲總掣，推動1號電池後開始最終BOSS戰；推動2號及3號電池令磁力砲開動，擊退最終形態追跡者後牠會自行到砲口送死。

ENDING 1
在STEP 65選擇「推下去」而玩至爆機

ENDING 2
在STEP 65選擇「跳下去」而玩至爆機，在STEP 78卡羅斯出現後曾一度回到500「處理場入口」再到50A「管制室」。

ENDING 3
在STEP 65選擇「跳下去」而玩至爆機，在STEP 78卡羅斯出現後沒有回到500「處理場入口」，直接進入50B「廢鐵通道」。

BIOHAZARD 事件簿

在結束這本攻略本之前，我們特別找來了一些關於這一集的有趣資料，希望能夠令大家對《BIOHAZARD》的故事有更全面的了解。

RACCOON CITY歷史

1998年5月11日	RACCOON市郊外的一間大屋發生了生化危機。
1998年7月24日	S.T.A.R.S.的B小隊直升機在前往調查時失去聯絡，S.T.A.R.S.於是再派出了A小隊繼續調查（BIOHAZARD 1故事發生）。
1998年7月25日	CHRIS、JILL、BARRY、REBECCA及畢特逃出了RACCOON市郊的大屋。
1998年8月8日	CHRIS將大屋事件作出詳細報告，但署長BRIAN拜倫並不理會。
1998年8月中旬	市內發生多次怪事，相繼有人聲稱在鎮上發現怪物，CHRIS委託聯邦調查局調查。
1998年8月24日	CHRIS、JILL及BARRY掌握了有關G-病毒的情報。為了作更詳細的調查，三人決定飛往歐洲。
1998年9月中旬	為了奪取G-病毒，UMBRELLA的幹部派了數名間諜潛入RACCOON市
1998年9月23日	大量的T-病毒流出，引發RACCOON市的悲劇開始。
1998年9月26日	大量喪屍襲擊RACCOON警署，同日UMBRELLA亦派出生化危機對策部隊前往RACCOON市。
1998年9月28日	JILL與卡羅斯在RACCOON市內相遇，同日晚上以電車到達時鐘塔，JILL在黎明時份與追跡者交戰受感染及重傷（BIOHAZARD 3故事前半發生）。
1998年9月29日	LEON到RACCOON市赴任，CLAIRE亦來到RACCOON市找尋哥哥CHRIS（BIOHAZARD 2）故事發生。
1998年9月30日	LEON、CLAIRE及SHERRY三人逃出RACCOON市，ADA失蹤。
1998年10月1日	JILL從昏迷中清醒過來（BIOHAZARD 3故事後半發生）。

機密檔案

UMBRELLA派出NEMESIS的理由

NEMESIS被委派的任務是抹殺仍在RACCOON市生存的S.T.A.R.S.隊員。

UMBRELLA總公司打算向RACCOON派出特殊部隊，暗殺危險人物威廉博士。他們計劃在博士轉投其他企業之前殺人滅口，奪取其研究成果G病毒。

不過，UMBRELLA認為這計劃若然被RACCOON市的S.T.A.R.S.隊員察覺時，是會很難成功的，S.T.A.R.S.的隊員自從在大屋中接觸到UMBRELLA的真面目之後，早已有報告指他們在準備和UMBRELLA戰鬥，雖然現在有情報指他們被架空，但當中仍有很多不肯定的部份。

若然威廉博士受到S.T.A.R.S.隊員保護的話，博士相信會將UMBRELLA的地下市場暴露出來，這樣可能會與其兵器的大戶美國為敵，又或是受到世界各國的攻擊，即使是UMBRELLA亦無法抵抗。

認定了這種危機感的UMBRELLA高層，決定向RACCOON市投入了一具NEMESIS-T型，專門用來抹殺S.T.A.R.S.的隊員。NEMESIS雖然是貴重的實驗體，但S.T.A.R.S.的隊員曾有擊倒TYRANT的實績，為了對付他們，亦只有投入比TYRANT有更強能力的生物兵器。

此外UMBRELLA亦派出六具TYRANT到RACCOON市，他們原本是在RACCOON市上空候命、以便在特殊部隊的任務發生問題時投下的，但到9月29日時，全數均已投入RACCOON市中。

似曾相識的人物

在《BIOHAZARD 3》裏面，有一些人物及名字其實都並非第一次出現在遊戲之中的，而且更是和《BIOHAZARD 2》的故事互相呼應。以下我們便會為大家列出其中的一部份，看看大家還是否記得？

馬田探員

他在《BIOHAZARD 2》的時候，同樣是可以在警署西翼辦公室發現他的。當時他知道自己已被喪屍病毒感染，於是將警署的密碼卡交了給前來的LEON（或CLAIRE），到了《BIOHAZARD 2》裏關時，他更變成了喪屍，令大家不得不向他開火。

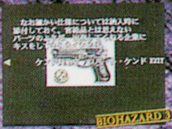




至於在《BIOHAZARD 3》發現他的時候，他正拿着一份報告書倒在警署的西翼辦公室內，若從《BIO 2》他可以清醒過來送密碼卡給LEON來看，這時的他應該只是受傷而倒下，但亦有可能他這時已經死去，到《BIO 2》LEON來到時只是臨變成喪屍前的迴光返照。

羅拔·肯特

最初看見JILL在S.T.A.R.S.辦公室取得的那張FAX時，或許大家不會覺得有甚麼特別，事實上送來這張FAX的人，正是在《BIOHAZARD 2》遊戲開始後不久所到那間槍店的老闆，他與S.T.A.R.S.的BARRY是很要好的朋友（因為BARRY很喜歡槍械），經常會在放假時相約出外釣魚。





畢特

在《BIOHAZARD 3》之中，畢特是追跡者手下的第一位犧牲者。在警署門外，他受到追跡者致命的一擊，觸手刺穿了身體而死。





然而，若有玩過上集的話，不知大家會否還記得，放置特殊服裝櫃子的鎖匙，正是由變成喪屍的畢特所拿着的。從這種安排來看，相信畢特是在《BIOHAZARD 3》的時候被追跡者所殺，但因為追跡者的觸手充滿了病毒，令畢特的屍體受到感染，最後在《BIOHAZARD 2》的時候變成了喪屍，在警署的門外徘徊着。

機密檔案

追跡者的道具

遊戲中，追跡者每次被打倒時，均會有一件道具從他身上跌下，這些道具有些是槍械的零件，這時只要將兩部份組合起來，便能有一支威力較強的手槍或散彈槍，此外也有可一次過放三支急救噴劑的箱子，對於減少佔用道具佔置很有幫助，而且在擊倒他第7次時，更可得到一件能令其中一件武器變成無限發的「無限彈」。

擊倒追跡者的次數	所得道具名稱
1	EAGLE 6.0部件A
2	EAGLE 6.0部件B
3	急救箱
4	M37部件A
5	M37部件B
6	急救箱
7	無限彈（第一次玩的時候會是「突擊步槍」）

BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE

完全攻略本



EDITOR IN CHIEF

Game Players Magazine

J.J

CO-ORDINATOR

Game Plus

飛龍

COVER DESIGN

KEITH CHIONG

DESIGNER

子濃

CLEMENT

BEE

1999年9月22日初版

PUBLICATION

CAPCOM ASIA CO., LTD.

PRODUCTION

CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

COLOUR SEPARATION

EPS PRODUCTION LTD.

TOMATO EXPRESS LTD.

PRINTER

凸版印刷（香港）有限公司

新界元朗工業村福宏街一號凸版印刷中心

DISTRIBUTOR

德強記書報社

九龍長沙灣通洲西街1064-66號地下B座

電話：2720-8888



© CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

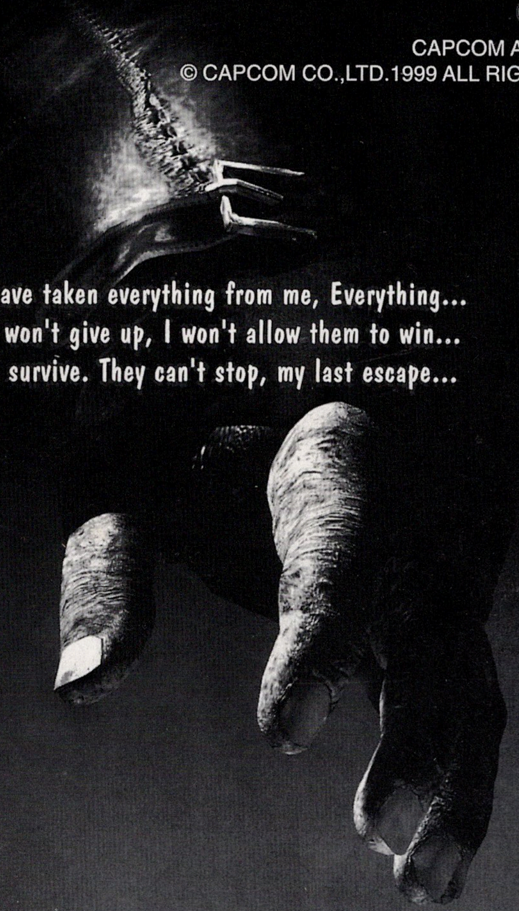
本攻略本所刊載之遊戲畫面及有關遊戲版權均屬CAPCOM CO.,LTD.所有，本攻略本之版面、文章、插圖版權均屬CAPCOM ASIA CO.,LTD.所有，任何人未經本公司許可，以任何形式、形態或媒體複製、轉載、翻版本攻略本內容均屬違法。

GAME PLAYERS MAGAZINE製作

CAPCOM

CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版

© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED



版權所有　翻印必究

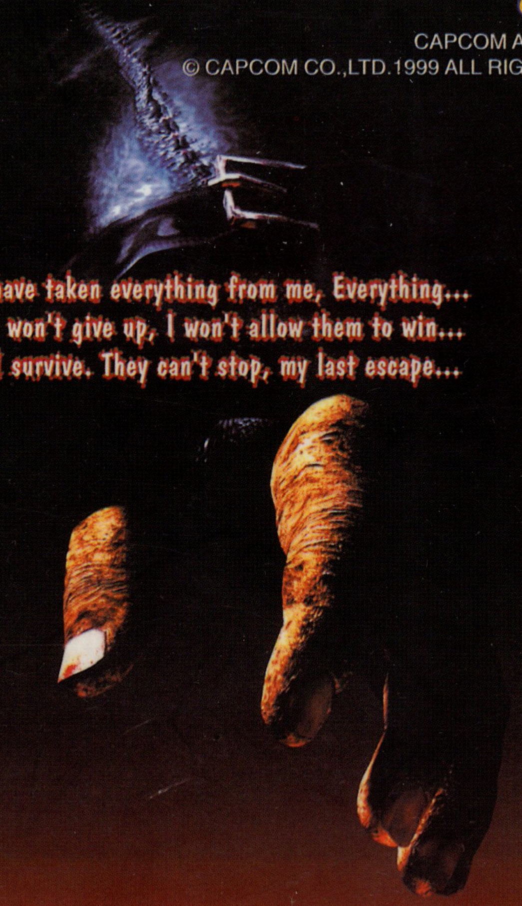
定價港幣50元正

4 895011 319229

GAME PLAYERS MAGAZINE製作

CAPCOM

CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版
© CAPCOM CO.,LTD.1999 ALL RIGHTS RESERVED.



版權所有 翻印必究

定價港幣50元正

4 895011 319229